NOVA FASE

SNES-MEGA-SCD-32X-RPG-MULTIMÍDIA-3DO

GAMERS

GAMERS 01 - Nº 2 - R$ 4,50

WOLVERINE
Avaliamos as versões para MEGA e SNES

MEGA MAN X2
Desvendamos todos os segredos desta nova versão para SNES

MULTIMÍDIA
8 páginas do mundo dos micros

FEIRA DE CHICAGO
Matérias super especiais da maior feira dos Estados Unidos

32X
4 super jogos, inclusive a nova versão em CD de Night Trap

3DO
Acelere um The Need For Speed
Conheça a melhor versão de Fifa Soccer

E MAIS
Supreme Warriors - Samurai Shodow - Demolition Man - Indiana Jones - Return of Jedi - Star Trek - Batman Robin - Nigel Mansel - X Men - Red Zone - Night Trap - Cosmic Carnage - Virtua Racing e muitos outros...

STREET FIGHTER II TURBO

ESCALA

MAN DO 95

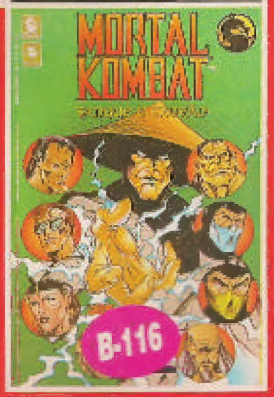
CONTINUA A PROMOÇÃO
Concorra a 1-3DO para SNES, 100 camisetas e 200 kits de gibis com Mortal Kombat, Sonic e Street Fighter

MANAUS - SANTARÉM - BOA VISTA - RIO BRANCO - MACAPÁ (Via Aérea) - R$ 6,00

SENSACIONAL OPORTUNIDADE!

QUADRINHOS COM QUALIDADE

ESCALA



PREÇO DE CADA EXEMPLAR: R$ 2,00

QUADRINHOS ESCALA

Assinale abaixo as referências e a quantidade que deseja receber

B 101 ( )	B 109 ( )
B 102 ( )	B 110 ( )
B 103 ( )	B 111 ( )
B 104 ( )	B 112 ( )
B 105 ( )	B 113 ( )
B 106 ( )	B 114 ( )
B 107 ( )	B 115 ( )
B 108 ( )	B 116 ( )

Nome .....

Endereço .....

Cep ..... Cidade ..... Estado .....

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque Nominal à Editora Escala Ltda ou vá até a agência mais próxima do Correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

EDITORIAL

Olha a GAMERS aí gente! Gamemaníacos de todo o país, acabou o carnaval, mas a festa continua... Neste número a REVISTA GAMERS e sua equipe de pilotos "animal" traz 37 jogos debulhados, só para ter uma idéia: para os órfãos do nosso querido Ayrton e amantes da velocidade temos: "The Need for Speed" para 3DO "GP1-II" "Micro Machines" e o Leão "Nigel Mansel Ind Car" para Super Nes e Mega, além de "Virtua Racing de Luxe" do 32X; e para os herdeiros do Mike Tyson que são chegados numa porrada: "Super Street Fighter Turbo", "Supreme Warrior" e "Samurai Shodow" arrebentando o seu 3DO além do "Power Instinct" e "Cosmic Carnage como aperitivo... os outros jogos vocês conferem no índice. Atendendo a milhares de pedidos a revista GAMERS, que foi a primeira revista a tocar no assunto, traz milhares de bits na seção "Multimídia", a seção antenada da geração Internet. E para os game-monster-maníacos, retomamos a seção "RPG" com últimas novidades no tabuleiro, além do games "Shining Force II" para Mega Drive. Se você achou pouco, ainda temos a cobertura completa da última CES - Feira de Chicago, seção Game News com as últimas novidades do mercado, Pró-Dicas, Promoção e muito mais... Bom galera! Chega de papo, pegue a sua Gamers e Stant...

ÍNDICE

SEÇÃO
GAME NEWS 4
CARTAS 31
FEIRA DE CHICAGO 32
MULTI MÍDIA 36
PRÓ-DICAS 53

3DO
THE NEED FOR SPEED 6
SUPREME WARRIORS 7
FIFA SOCCER 8
THEME PARK 9
SUPER STREET 10
NOVA STORM 11
SAMURAI SHODOW 12
DEMOLITION MAN 13
STRAHL 14

SNES
DEMONS CREST 16
GP1-II 17
INDIANA JONES 18
RETURN OF JEDI 19
STAR TREK 20
MICRO MACHINES 21
BATMAN ROBIN 22
X-MEN 24
POWER INSTINCT 26
MEGA MAN X2 28

SNES / MEGA
WOLVERINE 44
NIGEL MANSEL 47

MEGA
RED ZONE 48
NATIONAL HOCKEY 49
LEMMINGS 2 50
SHINING FORCE 2 51
BOOGERMAN 55

SCD
KIDS ON SITE 50
SLAM CITY 51
SOUL STAR 52
SYNDICATE 54

32X
NIGHT TRAP 62
COSMIC CARNAGE 63
VIRTUA RACING 64
DOOM 65

GAME NEWS

E aí galera? Estamos no começo de 1995, um ano que promete muito para nós, os gamemaníacos. Este ano deve marcar o lançamento de três superconsoles: o SATURN da SEGA, o ULTRA-64 da NINTENDO e o PLAYSTATION da SONY, que vêm para brigar com o 3DO da PANASONIC, já consagrado, e com o JAGUAR da ATARI, que ainda é uma incógnita. Por isso que o ano de 1995 deverá ser muito mais proveitoso para nós do que foi o ano de 1994. O lançamento desses consoles deve esquentar (e muito!) o mercado de games e os mais beneficiados com isso somos nós.

AS NOVIDADES DESTE ANO

NINTENDO

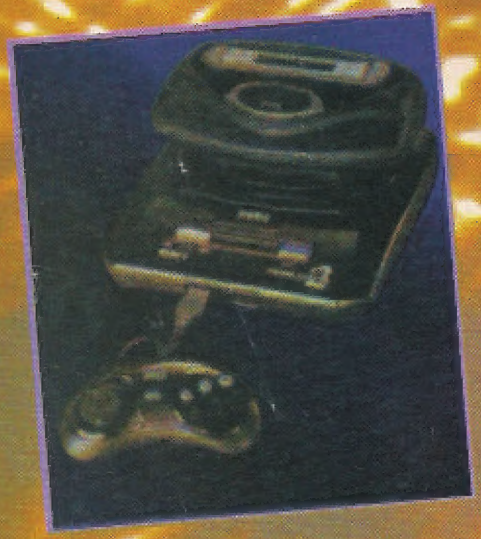
A Nintendo pretende lançar este ano o ULTRA-64 (pelo menos nos Estados Unidos e Japão) e o portátil de 32 bits que podemos chamar de Super Game Boy, além de muitos cartuchos para o Super Nes e para o Nintendinho.

O ULTRA-64 é um vídeo game de 64 bits que usa somente cartuchos e que promete ser uma bomba no mercado dos games.

Killer Instintic para Ultra-64.

O portátil de 32 bits seria um Game Boy melhorado (e muito!) com um processador de 32 bits, 320.000 cores, entre outras coisas.

A NINTENDO prometeu estes lançamentos para este ano, mas como ela gosta de adiar as coisas, só vamos acreditar quando os produtos estiverem nas lojas.



SEGA

A Sega, ao contrário da Nintendo, iniciou o ano com um grande lançamento: o 32-X e ainda pretende lançar o Saturn.

O 32-X é um "booster" para ser usado junto com o Mega Drive e que o eleva a 32 bits, melhorando muito o console de 16 bits. O 32-X saiu com quatro jogos que você verá ainda nesta edição.

O Saturn é um vídeo game que utilizará dois processadores de 32 bits e funcionará com cartuchos e CDs.

A Sega ainda firmou um contrato com a Atari para troca de direitos de jogos (mas não pense que sairá Alien vs. Predator para consoles Sega ou Sonic para Jaguar).

PANASONIC

A Panasonic fechou o ano de 94 dando pulos de alegria com o sucesso do 3DO (considerado por muitos como o melhor vídeo game do momento) e preparando novidades para o ano de 95. Sua principal novidade é um modelo novo de 3DO que será mais barato que o modelo atual.

JAGUAR

A Atari firmou um acordo com a Sega para troca de direitos de cartuchos e com isso pretende resolver o mais grave problema do Jaguar: a falta de jogos.

A Atari ainda recebeu uma injeção de 90 milhões de dólares (o que equivale, aproximadamente, a 75 milhões de reais). Com esse investimento a Atari pretende lançar o Jaguar CD e muitos jogos, com a intenção de transformar a incógnita, que é o Jaguar, numa verdadeira ameaça à Sega, Nintendo, Panasonic e Sony.

SONY

A Sony pretende entrar este ano no mercado de games com o lançamento do seu Playstation.

O Playstation é um console de 32 bits que rodará CDs. Muitas softwarehouses confiam no sucesso deste console e já estão desenvolvendo jogos para ele. Algumas amostras desses jogos nos fazem crer que o Playstation irá arrebentar.

DONKEY KONG COUNTRY ROMPE BARREIRAS

O lançamento de Donkey Kong Country fez com que muitas softwarehouses revissem a idéia de que necessitamos de um poderoso console para se fazer um grande jogo.Muitos jogos com a tecnologia de Donkey Kong Country sairão este ano como MYST e DUST para PC.

Outras softwarehouses estão buscando atores de Hollywood para, literalmente, estrelar os seus games.Wing Commander III:The Heart Of The Tiger, para 3DO, é o primeiro a seguir essa linha. Neste jogo estão presentes Mark Hamill e Malcolm Mcdowell, entre outros.O jogo é um verdadeiro filme, com mais de três horas de combates e animações.

THE NEED FOR SPEED

3DO

Ponha um par de ocúlos escuros, ligue um som bem alto e acelere neste jogo ótimo de corrida!

Este jogo tem uma riqueza de detalhes enorme, como se pode ver no painel da visão de dentro do carro.

Você pode escolher se quer oponente, o seu carro e a pista, apenas colocando na opção desejada e apertando B.

A Ferrari tem ótima velocidade final mas não tem muita aderência.

O Viper não corre tanto quanto a Ferrari mas tem melhor aderência

Quando você roda ou bate na pista a câmera se distancia do seu carro.

Na 1ª vez que a polícia te pega, você recebe uma multa. Na 2ª vez, você vai para o xadrez.

Se o seu velho não lhe empresta o carro, não se desespere. A Road and Track resolveu, parcialmente, o seu problema.

Ela lançou para 3DO um simulador de carros fantástico: The Need For Speed (traduzindo: necessidade por velocidade, e é exatamente isto que você deve ter se quiser se dar bem neste jogo).

Você pode escolher entre algumas das máquinas desejadas do planeta e pilotá-las em pistas com paisagens maravilhosas.

Os gráficos deste jogo são muito bons (as pistas são digitalizadas), você tem três possibilidades de visão (uma dentro do carro e duas fora dele), o som é muito realista e a jogabilidade é muito boa, com controles bem simples.

O único defeito do jogo é o fato de seu carro ser quase indestrutível. Só capotando é que seu carro quebra, de resto você pode bater à vontade. Mas mesmo assim este simulador é diversão garantida para os amantes da velocidade.

Os três tipos de visão do jogo.

Neste jogo você pode acompanhar as passagens mais emocionantes com deversas câmeras diferentes.

Cuidado para não machucar de verdade neste jogo de luta em 1ª pessoa

SUPREME WARRIORS

O velhinho metido a Miyagui é o seu mestre neste jogo.

Depois de muito jogar Street Fighter, Mortal Kombat e outros jogos de luta, você já deve estar cansado da "mesmice" que são estes jogos, afinal quase todos os jogos de luta seguem a mesma regra.

Pensando nisso a Digital Pictures resolveu fazer um game de luta em primeira pessoa: Supreme Warriors.

O jogo tem todos os lutadores digitalizados e um som muito bom, o que aumenta a proximidade com a realidade. O que atrapalha neste jogo são os controles, como o jogo é em primeira pessoa, você não tem muita noção de como acertar seu oponente, ao contrário do seu adversário, que sabe bem onde deve bater.

Essa dificuldade acaba comprometendo a diversão, pois você só começa a se divertir depois que consegue bater nos seus adversários, a não ser que você seja masoquista e goste de apanhar.

A tela de opções lhe permite salvar o jogo, carregar um jogo salvo, mudar o nível de dificuldade e outras coisas.

Neste jogo você só vê seus pés e mãos.

O único lutador negro do jogo usa e abusa de chutes e cotoveladas.

Quando a tela fica vermelha se cuide, porque mais um golpe e você já era.

Quando você cai, esta japonesa ajuda você a se levantar.

O fraco do lutador negro é a cara. Aproveite para acertá-lo quando ele for dar um golpe.

Se você pensa que mulher não é boa de briga, a loirinha, vai te mostrar a verdade.

A loirinha dá muitas brechas para acertá-la. Aproveite-as bem.

Este japonês tem menos energia mas, em compensação, é muito mais difícil que os outros lutadores.

FIFA SOCCER

3DO

Reviva a conquista do tetra no seu 3DO sem o chato do Galvão Bueno para incomodar.

Quem joga esta versão de Fifa Soccer para 3DO, pensa que foi feita por brasileiros (pois o mundo inteiro sabe que quem mais entende de futebol somos nós).

Mas os gringos da Eletronic Arts mostraram que também entendem de futebol.

Fizeram este Fifa Soccer, que é o jogo que mais se aproxima da realidade no momento. Você tem à disposição várias câmeras diferentes, o que torna possível a escolha do ângulo de visão de sua preferência, gráficos fenomenais e um som que faz você se sentir como se estivesse num Morumbi lotado, em dia de jogo do Verdão.

Logo no começo você já tem uma amostra dos efeitos deste jogo.

Você pode colocar até oito times no campeonato e jogar com até seis pessoas no mesmo time.

No Tournament a tabela segue a mesma sequência da última copa do mundo.

São sete tipos de câmeras. Vejamos algumas.

A TELE CAM permite ter maior visão do jogo.

A ENDZONE CAM traz a famosa visão por trás do gol.

Chute cruzado desta posição e...

A SIDE LINE CAM tem boa visão de jogo e é mais próxima que a TELE CAM.

Mas o que mais impressiona neste jogo é o realismo: os jogadores "cavam" faltas, dois cartões amarelos ou um cartão vermelho excluem o jogador da próxima partida, a torcida canta o tempo inteiro e você ainda pode curtir imagens digitalizadas de gols da sua equipe nas outras copas.

Todas estas qualidades apresentadas nos levam a crer que o Fifa Soccer para 3DO foi criado por uma equipe que devia ter pelo menos um brasileiro.

... pode correr para o abraço dos seus companheiros.

THEME PARK

Crie e administre seu parque de diversões, mas tome cuidado com o CONTRU!

Você já deve conhecer simuladores para se controlar uma cidade (Simcity), uma fazenda (Simfarm) ou até a Terra inteira (SimEarth).

Como você pode perceber eles fazem parte da mesma "família", ou seja, todos são Sim alguma coisa. Mas não existe Simpark.

Então a Eletronic Arts aproveitou a brecha e lançou Theme Park, game em que você monta e controla um parque de diversões.

Neste jogo você tem várias opções de brinquedos, lanchonetes, lojas e funcionários, que servem para diversão das pessoas, segurança e manutenção do parque. Tudo isto deve ser colocado por você para que o parque funcione bem. Mas como tudo que começa, você deve ir aos poucos, colocando os brinquedos, lanchonetes e tudo mais conforme as necessidades das pessoas que frequentam o parque.

Se você optar por ter parques concorrentes, terá que lutar muito para ver seu nome no topo da lista. Uma das coisas que impressionam neste jogo é a apresentação, um verdadeiro filme falado que apresenta as emoções que um grande parque pode nos oferecer, Theme Park é mais uma prova de que a Eletronic Arts não pensa somente em jogos de esporte.

A apresentação deste jogo é uma das mais belas já vistas em video game.

Quando você começa um parque novo pode determinar diversas características nesta tela aqui.

Você pode por carrinho, cimentado e placas de sinalização.

No começo você tem estes quatro tipos de brinquedos.

Você tem, também quatro tipos de lanchonete e lojas.

Você pode colocar árvores, arbustos e banheiros.

Este é o pessoal que colabora no seu parque.

Este é o visual de um parque legal no começo.

SUPER STREET FIGHTER II

O maior jogo de luta de todos os tempos, arrebenta no 3 DO!

Parece que o 3DO quer mostrar sua superioridade com versões magníficas de jogos já consagrados.

Foi assim com Road Rash, Samurai Shodown, Fifa Soccer e agora chega a versão de Super Street Fighter.

Mas não é o Super Street que saiu para Super Nes e Mega Drive. Para 3DO saiu a única versão de Super Street Fighter 2 X (a versão turbo) para consoles domésticos.

Mas não é apenas uma versão para 3DO; é uma perfeita transcrição do Arcade para o console da Panasonic.

Os combos, os super death moves e também Akuma, inclusive com a possibilidade de se jogar com ele.

Os gráficos são perfeitos, a movimentação é fantástica, o som, o famoso Q-Sound, nos dá a sensação de que o som está vindo por trás da gente.

Este é o AKUMA, o personagem mais forte do game. Ele é um chefe secreto e também dá para jogar com ele.

O Shouryuken de jogo de Ken pode acertar até três vezes.

Mas o que torna Street Fighter um clássico é a jogabilidade, e isto é um dos pontos fortes deste game.

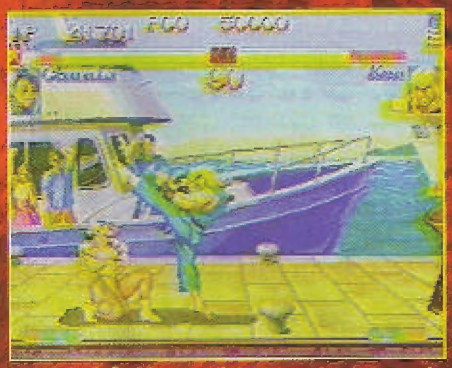
A combinação de todos esses ítens citados acima com a incrível diversão tornam esta versão de Street a melhor de todas, e reforçam a idéia de que o 3DO é o melhor console doméstico do momento.

Este soco é um dos golpes novos de RYU.

Até a tela de seleção de personagem tem gráficos melhores no 3DO.

Os rostos dos lutadores também estão mais detalhados.

Este golpe novo do Chun-Li é arrasador, podendo acertar até três vezes.



Ken também tem golpes novos como este chute.

Vega e Chun-li continuam disputando para ver quem é o lutador mais rápido.

Zangief ganhou um novo tipo de pilão nesta versão.

Nova Storm

Muito gráfico para pouca ação, neste Shooting 3-D!

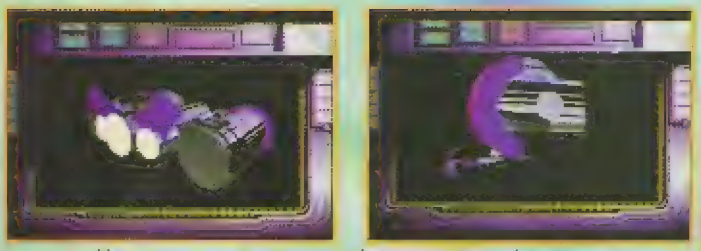
Lançaram mais um jogo de nave para 3DO. Está certo que este Nova Storm não é um Scock Wave, Bebel Assault ou Wing Commander, mas dá pro gasto.

A jogabilidade não é muito boa, principal-mente porque os controles não respondem muito bem, mas depois de um tempo você se acostuma.

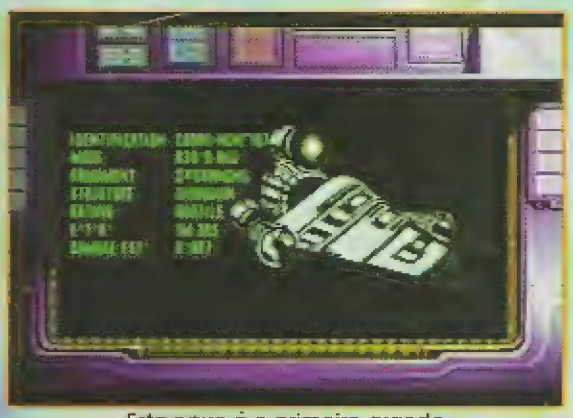
Os pontos altos deste jogo são os gráficos e o som. Na parte gráfica, o destaque são os efeitos de zoom que aparecem quase no jogo inteiro e os cenários, que dão uma sensação de profundidade incrível.

No som, podemos destacar o barulho dos tiros e as músicas que são muito legais.

Nova Storm não é um clássico, mas serve para passar o tempo num dia chuvoso.



No começo aparecem algumas naves inimigas



Esta nave é o primeiro grande inimigo do game.

Neste jogo há também muitos efeitos de zoom e rotação de imagens.

Sinta só o visual de Nova Storm.

Este poder especial detona tudo que estiver na tela.

Quando a tela gira, cuidado para não ser esmagado.

Quando o chefe aparecer, detone-o com o poder especial e muitos tiros.

SAMURAI SHODOWN

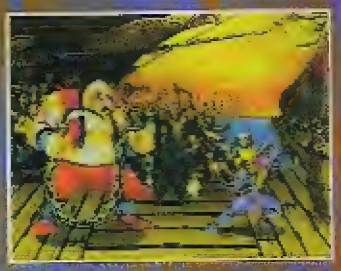
Sinta o fio da espada dos samurais nesta luta por honra e glória!

Mais um game que faz parte do pacote de jogos já consagrados que saem para 3DO.

Esta versão de Samurai Shodown é muito superior às versões para Mega Drive e Super Nes.

Os personagens são grandões (bem maiores do que no Super Nes) e conta com a presença de Earthquake (que desapareceu no Mega Drive).

Na tela de opções você pode escolher se quer sangue, combate mortal e as armas do jogo.


O jogo demora bastante para carregar cada luta.

Quando os lutadores se afastam, diminuem de tamanho.

Earthquake está presente na versão para 3DO. Aqui o seu golpe "gasoso".

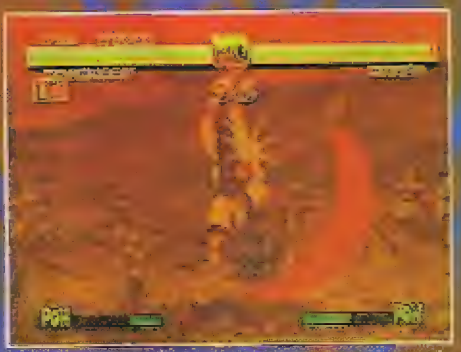
Os gráficos são muito bons, o som é puro, graças à tecnologia CD, e a jogabilidade é fenomenal.

Mas o que tem de especial nesta versão para 3DO é o sangue. Sempre que você termina uma luta com golpe forte, o sangue jorra do seu adversário.

O único defeito desta versão para 3DO é a demora para carregar cada luta. Você tem que esperar alguns segundos antes do início de cada luta.

Mas isso não compromete o jogo, afinal vale a pena esperar um pouco mais para se ter a oportunidade de acabar com o chefão Amakusa, para recuperar a honra perdida, mesmo porque honra é o único motivo pelo qual um samurai luta (pelo menos os samurais japoneses).

Hanzo é um dos melhores lutadores do Game. É rápido e forte.


Haohmaru, o símbolo do jogo, tem um golpe que lembra um pouco o shouryken de Ken e Ryu de Street Fighter.

Quando você acaba a luta com um golpe forte, pode acabar vendo seu oponente ser dividido ao meio.

A outra opção de morte ao acabar a luta é rasgando a jugular do adversário.

As fases de bônus continuam a mesma coisa.

O furacão de Haoamaru é dado com os comados baixo, diagonal inferior frente, frente mais soco.

DEMOLITION MAN

Ajude Stallone a por fim na vida criminonsa de Snipes!

3DO

Demolition Man é versão para 3DO do filme O Demolidor, estrelado nos cinemas por Silvester Stallone e Wesley Snipes e que fez muito sucesso no Brasil.

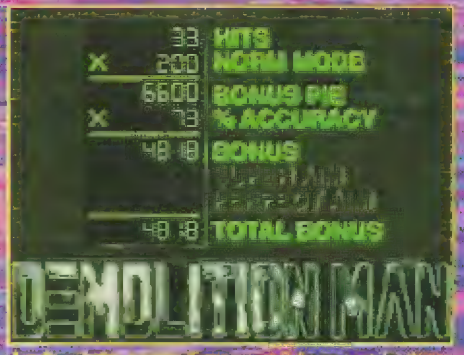
O ano é 1996. Snipes é um assassino sangue-frio responsável por uma série de homicídios e Stallone é o policial designado para prendê-lo.

Na apresentação você já entra no clima da Los Angeles acabada.

Há muitas imagens digitalizadas com Stallone.

Neste jogo você conta com a presença de Stallone e Snipes.

Snipes é preso por Stallone é congelado por 36 anos. Então chegamos ao ano de 2032, quando Snipes é solto e resolve se vingar de Stallone. É aí que você entra na estória: você deve assumir o papel de Stallone (mas sem ganhar o cachê milionário) e, novamente tirar de circulação o homicida. O jogo é um shooting no estilo de Lethal Enforces que utiliza os cenários, digitalizados do próprio filme. Entre as fases, você ainda conta com cenas do próprio filme. O alto nível gráfico e o ótimo som tornam este jogo mais um exemplo de como se faz uma transcrição de um filme para um vídeo game.



Ao final de cada fase você tem um balanço do seu desempenho.

Os produtos também usaram imagens digitalizadas dos cenários do filme.

Atire neste cara bem rápido, antes que ele acerte você.

Quando enfrentar o cara que joga granadas seja rápido e atire no cara e nas granadas.

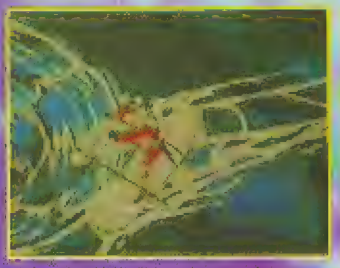
Quando a tela ficar vermelha pode largar o controle porque você dançou.

O primeiro chefe é esse maluco voador. Atire em sua turbina e nos mísseis para derrubá-lo.

STRAHL

3DO

No começo você pode escolher uma destas três fases.



Quando estiver na jangada, pontia quatro vezes para a esquerda. Essa é fácil

Strahl tem visuais magníficos, como você pode acompanhar nestas fotos.

Ajude o herói mais topetudo da história do video game, numa aventura sensacional!

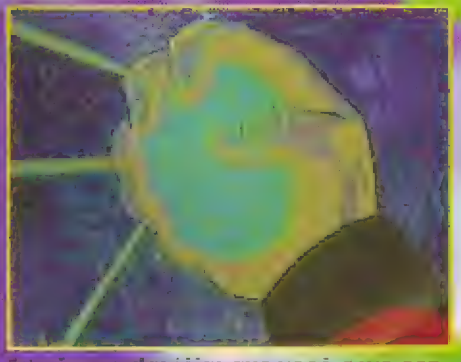
Quando aparecer as espadas, aperte A para atacar.

Saiu mais um jogo no estilo de Dragon's Lair e Revenge of the Ninja: Strahl. Strahl está mais perto de Revenge of the Ninja pois é muito mais fácil que Dragon's Lair.

Esta serpente gigante é perigosa, mas se você atacar rápido ela não terá chance.

Quando esta bola aparecer, aperte B bem rápido para se salvar.

Se você não executar os comandos direito acabará se estrepando



Esta é uma das jóias que você deve conseguir no jogo

Em cada uma das jóias há uma cena diferente.

Depois que você passa uma das três primeiras fases, aparece mais algumas fases.

Na luta contra este cara, seja rápido para...

... acabar com ele, rasgando-o ao meio.

É mais fácil porque aparece na tela o que você deve fazer, o que não acontece em Dragon's Lair. Em Strahl há três comandos para serem executados: as setas, que você deve colocar o direcional na direção indicada quando o herói deve ir para algum lugar; uma bola, que aparece quando o herói deve fazer algo que envolva habilidade e as espadas, quando o herói deve usar a espada para atacar ou se defender.

Você terá que suar muito para acabar.

Não se iluda com eta mina aqui...

... poque ela mostra suas verdadeiras intenções na cena seguinte.

É ou não é o herói mais topetudo do video game?

Aliás o herói deste game é uma figura. Tem o maior topete da história do vídeo game e grita o tempo inteiro.

O jogo tem gráficos excelentes e um som que faz você se sentir dentro do game. Animal!!!

O jogo tem até um pouco de viagens de Gulliver.

No final do jogo, o herói utiliza toda sua energia para se multiplicar e.....

destruir o chef final.

Demon's Crest

Ajude Firebrand a recuperar as suas pedras mágicas!

SNES

Logo no começo do jogo você já tem que suar para derrotar esse dragão.

O dragão é duro na queda, mas ao derrotá-lo você ganha um item que aumenta a capacidade de energia.

Essas estátuas você pode quebrar apertando o A em cima delas.

Tome cuidado com os tiros e os vôos rasantes deste inimigo.

Quase em todos os jogos de video game, os heróis são cavaleiros, super-homens ou guerreiros. Mas por que não pode ser um demônio?

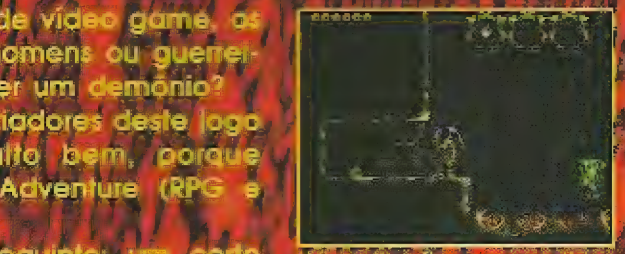
Acho que foi isso que os criadores deste jogo pensaram. E pensaram muito bem, porque Demon's Crest é um ótimo Adventure (RPG e aventura) da Capcom.

A história do jogo é a seguinte: um certo mundo, há muito tempo era dividido em duas partes, uma dos humanos e a outra dos demônios. Todos viviam em harmonia até o dia em que caíram seis pedras mágicas do céu, sendo elas, da terra, do fogo, do ar, da água, do tempo e do céu. Os demônios, então, iniciaram uma guerra pela posse das pedras. Entre eles se destacou Firebrand, que conseguiu cinco das seis pedras, e desafiou o Demônio Dragão pela sexta pedra.

A luta foi terrível e terminou com a vitória de Firebrand, que ficou muito ferido. Sabendo disso, Phalanx, um demônio muito inteligente, derrotou Firebrand e pegou as pedras.

Agora Firebrand se recuperou e jurou vingança a Phalanx e, para isso conta com sua ajuda.

Boa sorte, pois você vai precisar.



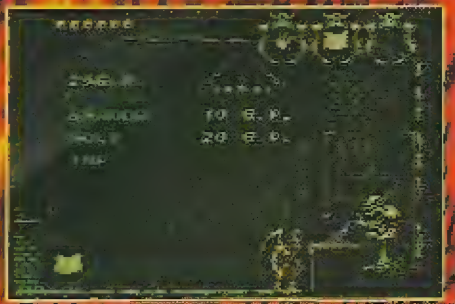
Há muitos itens escondidos neste jogo como esta garrafa para se colocar poções.

No quadro de item você pode ver que são cinco tipos de itens especiais: poderes, mágicas, poções e talismãs.

Este inimigo guarda a primeira crest do jogo. Seus ataques são semelhantes aos do inimigo anterior.

Aqui a primeira crest do jogo: Earth Crest.

No mapa geral você pode ver os locais das fases e a ordem para jogá-la.

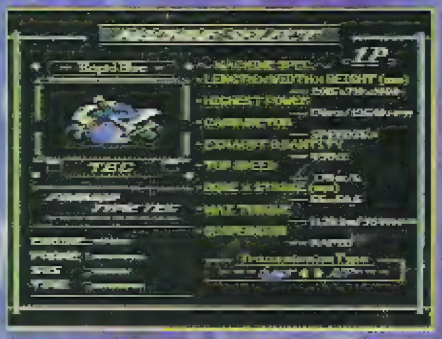


No jogo há shops onde você pode comprar magias ou poções.

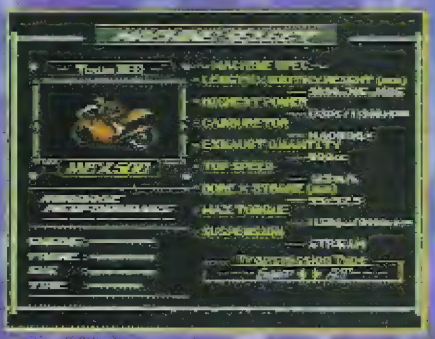
GP1-II

Saiu a segunda versão deste ótimo jogo para Super Nes!

No Time Attack e Versus Mode você pode escolher qualquer circuito.



No game há motos razoáveis...



... boas...

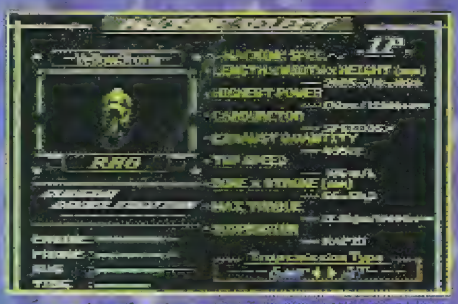
Se você ficou decepcionado com a primeira versão de GP1 para Super Nes, pode começar a preparar seus dedos para arrebentar nesta segunda parte.

Esta segunda parte apaga totalmente o fracasso da primeira versão que tinha como principais defeitos o fato de ser muito fácil ganhar corridas e os gráficos e som serem muito ruins. Nesta segunda parte você deve correr primeiro um campeonato preparatório.

Se você for bem neste campeonato poderá ir para as melhores equipes no campeonato mundial.

Quando estiver no campeonato mundial, você poderá enfrentar um rival para ganhar pontos e melhorar sua moto.

Uma das coisas mais legais deste jogo é que, quando você está bem no campeonato mundial, muitos fãs vêm pedir autógrafos a você. Ótimos gráficos e boa jogabilidade fazem deste game um arraso!

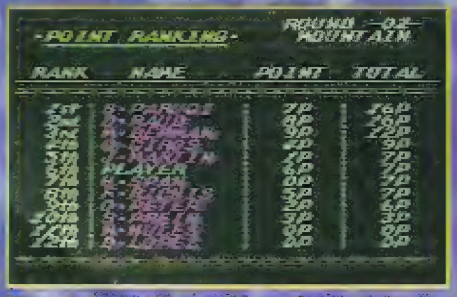


... e muitos sensacionais como esta aqui.

No Time Attack Mode você deve correr atrás de recordes.

Na largada, aproveite a confusão formada e pule na frente.

Tente pegar o vácuo dos adversários para depois tentar a ultrapassagem.



Depois de cada corrida, aparece um quadro com a classificação geral.

Tome muito cuidado em certas curvas, pois você pode acabar no muro.

INDIANA JONES

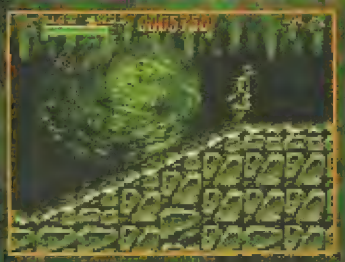
Finalmente o famoso Indiana Jones aparece para Super Nes!

Até agora não havia saído uma versão decente de INDIANA JONES, para consoles de Vídeo Game. A Lucas Arts e a JVC resolveram esse problema, lançando os três filmes de uma vez em INDIANA JONES: GRATEST HITS.

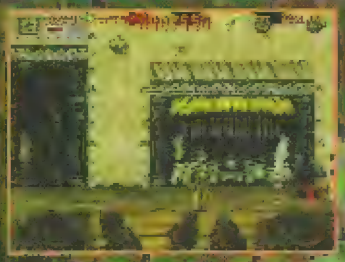
Neste jogo estão presentes os três filmes da série, portanto pode se preparar para tirar a arca sagrada da mão dos nazistas, recuperar as pedras do templo e obter o santo graal para salvar o seu pai. Sabendo que é produção da LUCAS ARTS, pode-se dizer com certeza que é mais uma transcrição perfeita da telona para a telinha. O jogo é tão fiel aos filmes, que você consegue adivinhar quais serão as próximas fases. O jogo tem ótimos gráficos e a música,bem a música é idêntica à dos filmes, ou seja, maravilhosa.

[illegible] que compreende [illegible] o Graal.

[illegible]



A famosa armadilha da pedra.



Basta um [illegible] esse exibido.

[illegible]

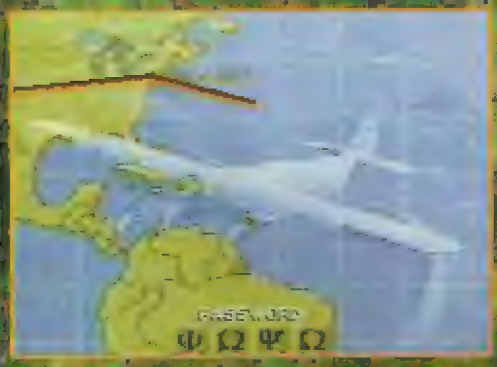
Basta [illegible] para [illegible]

[illegible]

O famoso [illegible]

[illegible]

[illegible]



Apesar [illegible] característica dos filmes de Indiana Jones.

Fique [illegible] para a [illegible]

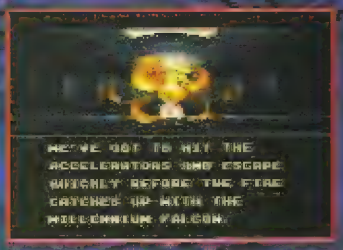
[illegible]

SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Destrua de uma vez a Estrela da Morte e o lado negro da força!

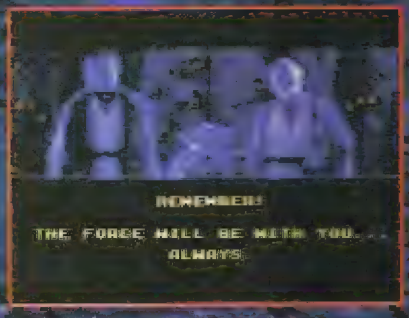
Até que enfim, chegou a seqüência mais esperada do ano. THE RETURN OF JEDI, que vem completar a trilogia futurista de George Lucas, mostra como se faz uma transcrição de um filme para um jogo (bem diferente de CLIFFHANGER e outros).

A série Star Wars inteira tem nove capítulos, mas apenas três deles foram para o cinema: Guerra nas Estrelas, O Império Contra-Ataca e Retorno de Jedi, que são os capítulos quatro, cinco e seis, respectivamente. THE RETURN OF JEDI tem gráficos maravilhosos, um som fantástico (o barulho do sabre-de-luz de LUKE é perfeito) e a jogabilidade garante a diversão e torna essa seqüência um dos melhores jogos para SUPER NES.



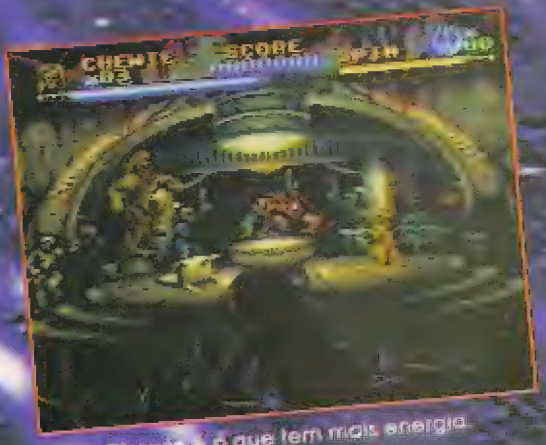
Você precisa destruir esse gerador para acabar com a estrela do norte.

Depois de destruir o gerador você precisa fugir rápido da estrela do norte.



O final é idêntico ao do filme.

Luke Skywalker e seu sabre-de-luz.



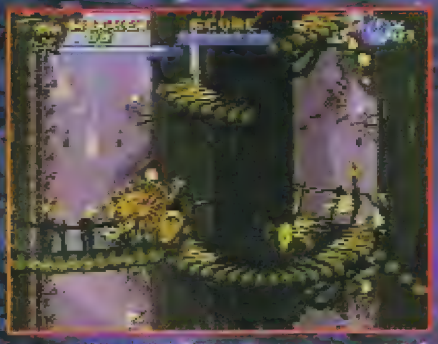
Chewie é o que tem mais energia.

Jogue os soldados do Império contra os árvores para destruí-las.

Sola ativa bombas poderosas.

O forte de Leia é a agilidade.

Contra o imperador, desvie dos raios e acerte-o ferozmente.



Wicket é o mais fraquinho, mas você é obrigado a jogar com ele.

Antes de entrar na estrela da morte você tem que destruir Za Tie Fighters.

STAR TREK

Treine muito nesta academia para se tornar piloto da Enterprise

A primeira versão de Star Trek para Super Nes misturava aventura e RPG, e não tinha muitas batalhas espaciais, que tanto nos empolgam nos filmes.

Nesta segunda versão, eles resolveram o problema: o jogo é um simulador no estilo de Wing Commander, sendo dividido em missões e com vários tipos de nave.

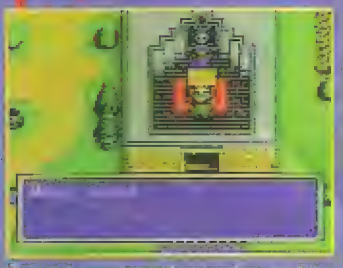
Estas são apenas as duas primeiras, e mais simples, missões. A partir da terceira missão a coisa começa a complicar. Mas não desista: se você conseguir terminar as muitas outras missões com aproveitamento de 100%, dizem que o próprio comandante Kirk vem te condecorar e, quem sabe, você pode até comandar a Enterprise.

As missões variam desde a destruição de um corpo radioativo até lutas ferozes contra os romulanos ou contra o Império Klingon.

O som muito bom e os gráficos fantásticos fazem desse Star Trek um ótimo simulador.

Mas os fabricantes desses dois jogos mostraram que são oito ou oitenta: ou fazem um jogo que é só adventure ou fazem um simulador.

Venha aqui para receber dicas e examinar a sua ficha.



É aqui que você recebe as instruções das missões.

MISSÃO 1

Você deve encontrar e destruir um elemento radioativo. A destruição deve ocorrer longe do planeta.

Antes de voltar para a base, deixe o alerta no verde e desligue o tactical. Assim você não será paralizado.

Quando estiver perto do elemento radioativo use o raio trator para pega-lo.

Quando o seu ajudante lhe disser que está numa distância segura para a destruição, pare e solte o objeto.

Quando voltar para a base, comunique-se com ela e responda que completou a missão.

MISSÃO 2

Nesta missão você deve encontrar sinais de uma nave há muito desaparecida. Primeiro vá até o ponto 015.022 e recupere o satélite que está perto do planeta. Se encontrar alienígenas, seja o mais cordeal possível. Depois vá até 016.021 e recupere o escape pod. Depois disso é só voltar para a base.

O satélite está perto deste planeta. Use o raio trator para pegá-lo.

Ignore os alienígenas e se concentre em recuperar o escape pod.

O jogo de corrida mais louco que você já viu, chega ao Super Nes

Micro Machines

Quem, quando criança, nunca pegou aquelas miniaturas de carros e ficou brincando de corrida em cima da mesa da cozinha ou da escrivaninha?

Então a OCEAN resolveu "pegar" essas brincadeiras e reunir em um só jogo. Micro Machines tráz vários modelos de veículos que vão desde jipes até helicópteros, passando por lanchas e tanques de guerra.

As pistas são as mais variadas possíveis: como banheiras, mesas de bilhar, escrivaninhas, etc.

Você pode escolher entre muitos pilotos. Este aqui é o melhor.

Ao correr de bote na banheira, tome cuidado com os rodamoinhos.

Em cima da mesa você tem que tomar cuidado com laranjas gigantes.

O principal cuidado que se deve tomar na escrivaninha é com as beiradas. Se você cair, perde muito tempo.

Evite passar sobre o óleo e sobre a cola nesta fase.

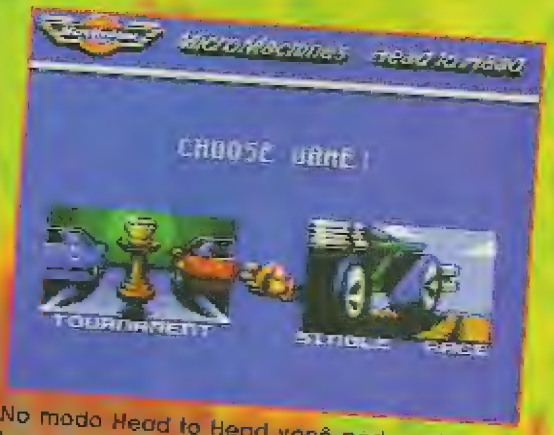
Na praia, procure jogar seu oponente na água.

Não é uma boa idéia cair na caçapa da mesa de bilhar.

Bons gráficos e ótima jogabilidade fazem deste jogo uma diversão garantida principalmente para os mais novos e para aqueles que já passaram da idade de brincar com carrinhos em cima da mesa da cozinha.

Apertando o Y, o tanque ativa.

Veja como o jardim ficou enorme na corrida dos helicópteros.



No modo Head to Head você pode optar por tournament ou por single race.

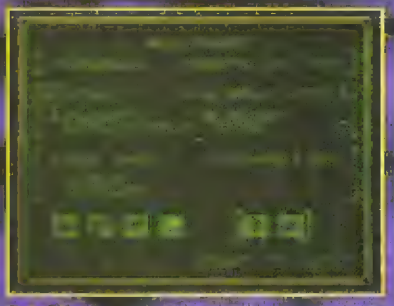
SNES

the adventures of BATMAN & ROBIN

Depois das versões dos filmes do Batman, chega agora a versão do novo gibi e do desenho. E, melhor ainda, agora com a ajuda de Robin, seu fiel parceiro (que foi esquecido nos filmes).

Parece que todos os velhos inimigos de Batman resolveram atacá-lo ao mesmo tempo. Mas não se desespere, pois você não terá muito trabalho para vencê-los.

Essa sombra te lembra alguém?


Esta é a tela onde você seleciona o que vai no cinto de utilidades.

O que você está olhando heim?

Batman e sua poderosa voadora.

Esta é a entrada para o esconderijo do Coringa.

Para rolar, aperte - + botão de pulo.

Aqui use o gancho para subir.

Para matar esse carinha, suba na lança e acerte na cabeça.

A montanha-russa do Coringa não tem nada de divertido.

Fique bem na pontinha para quase não ser atingido.

Ao lutar contra o Coringa, permaneça abaixado.

Não adianta tentar matar essas garotas. Você só pode paralisá-las.

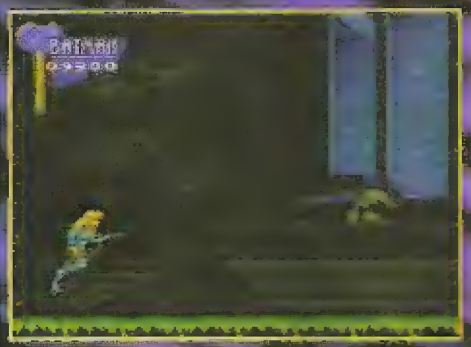
Direto dos quadrinhos para sua TV, Batman e Robin

Neste jogo, de gráficos muito fiéis ao gibi, você deve enfrentar os inimigos mais tradicionais de Batman como o Pingüim, a Mulher-gato, Poison-Ivy entre outros. O que torna esse jogo melhor que os anteriores é que ele quebra aquela mesmice de que de porrada em porrada se chega ao final.

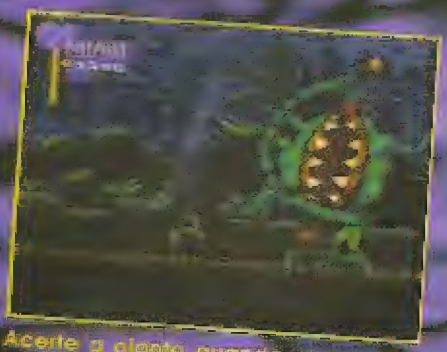
Neste jogo temos fase com o Bat-móvel, fase na montanha-russa e muitas outras variações. O jogo tem ótima jogabilidade e uma dificuldade razoável, o que fará você gastar seus dedos para terminá-lo.

Aqui pule e acerte antes de subir

Para passar aqui, use o gancho.

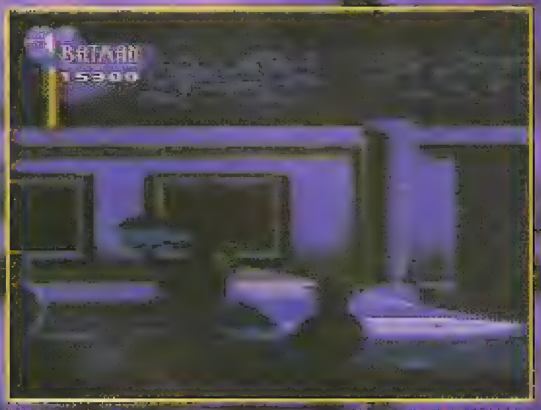


É nesta estufa que se esconde Poyson Ivy.

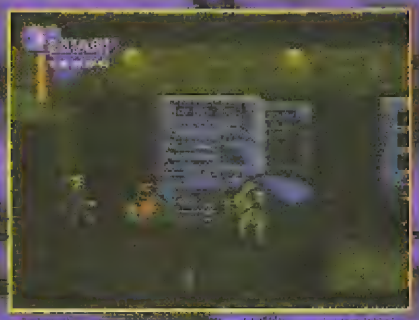


Acerte a planta quando ela abrir a boca.

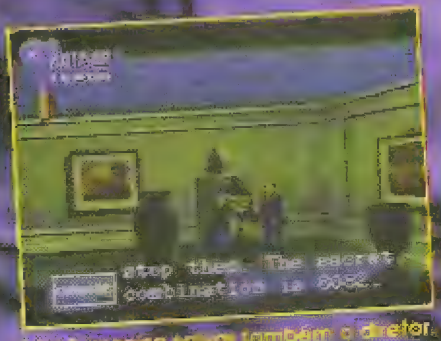
Esta é a fase em que finalmente, o Robin aparece.



Use a lanterna para para evitar as bombas do chão.

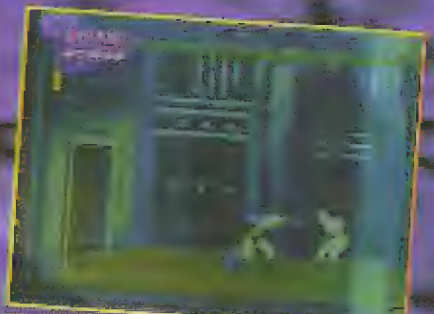


Depois de salvar o guarda, você tem que salvar mais quatro funcionários.



Você precisa salvar também o diretor.

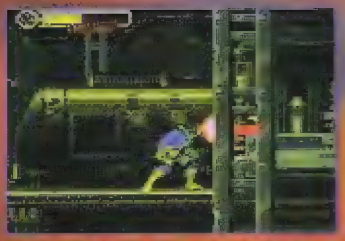
Quando o Pingüim cair fique socando para não deixá-lo reagir.



Nesta fase você enfrenta a mulher-gato três vezes.

Para derrotar a mulher-gato, dê uma voadora, afaste-se e dê uma outra. Repita até ela morrer.

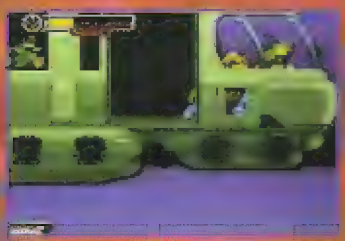
1ª Parte
Cada X-Men tem sua própria fase


Cyclops tem que destruir esse trem para passar.

Psylocke deve destruir essa sentinela.

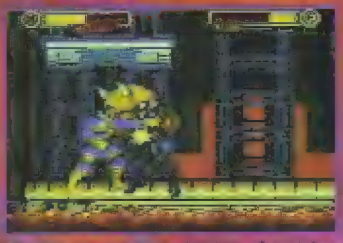
Wolverine tem que acabar com o Molde Mestre.

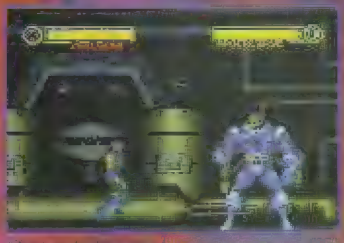
Fera deve derrotar 4 sentinelas.


Gambit deve tomar posse desse helicóptero.

2ª Parte
São várias fases em que você pode escolher qualquer um para jogar

use Gambit para derrotar o Alien-Mãe.


Prefira Cyclops para derrotar Tuste.


Para derrotar Apocalypse, vá com Psylocke e fique dando rasteiras.

que quer dominar o mundo, resolveu aparecer e ainda por cima MAGNETO, um mutante que acredita que a raça mutante deve dominar, também resolveu criar problemas.

A sua missão é acabar com os planos deles, para isso você conta com a ajuda de: PSYLOCKE, CYCLOPS, WOLVERINE, FERA E GAMBIT.

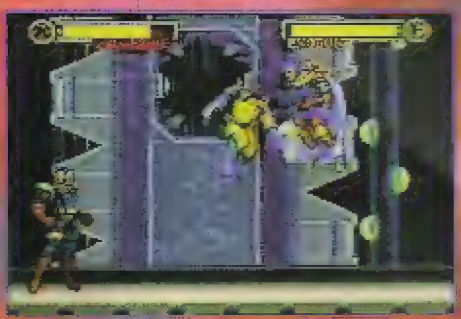
O jogo da CAPCOM é muito bom, com excelentes gráficos e boa música.

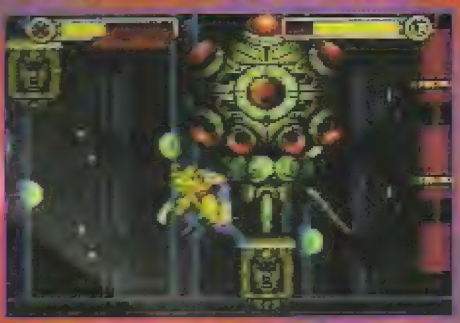
Sala de Perigo - Você deve apenas enfrentar os inimigos

O melhor para derrotar Omega Red é Fera. Espere Omega Red descer e ataque com cabeçadas.

Para derrotar Juggernaut, vá com Cyclops e proceda da seguinte maneira: Juggernaut atacar com o gancho para depois atacá-lo.

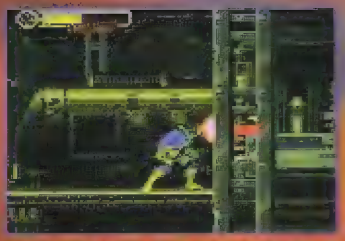
Magneto
Escolha Wolverine para atacar Magneto. Com os outros apenas pegue vidas para Wolverine.


Para derrotar Exodus, pule e acerte-o quando ele aparecer.


Para derrotar essa coisa, suba nas plataformas e fique acertando-a.

Espere Magneto jogar as placas de aço em você para poder acertá-lo.

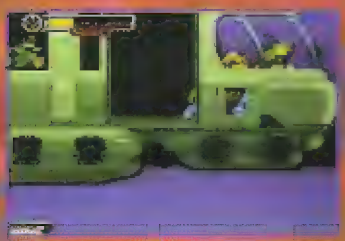
1ª Parte
Cada X-Men tem sua própria fase


Cyclops tem que destruir esse trem para passar.

Psylocke deve destruir essa sentinela.

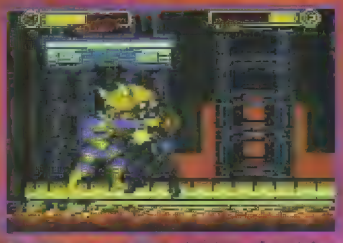
Wolverine tem que acabar com o Molde Mestre.

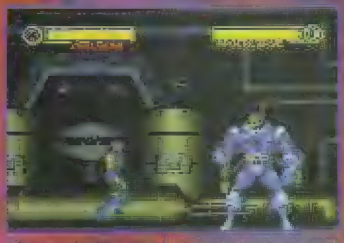
Fera deve derrotar 4 sentinelas.


Gambit deve tomar posse desse helicóptero.

2ª Parte
São várias fases em que você pode escolher qualquer um para jogar

use Gambit para derrotar o Alien-Mãe.


Prefira Cyclops para derrotar Tuste.


Para derrotar Apocalypse, vá com Psylocke e fique dando rasteiras.

que quer dominar o mundo, resolveu aparecer e ainda por cima MAGNETO, um mutante que acredita que a raça mutante deve dominar, também resolveu criar problemas.

A sua missão é acabar com os planos deles, para isso você conta com a ajuda de: PSYLOCKE, CYCLOPS, WOLVERINE, FERA E GAMBIT.

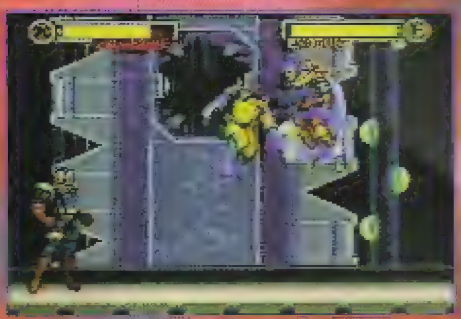
O jogo da CAPCOM é muito bom, com excelentes gráficos e boa música.

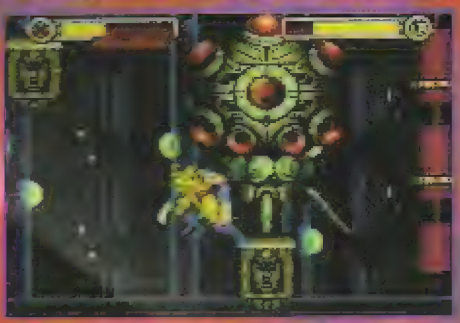
Sala de Perigo - Você deve apenas enfrentar os inimigos

O melhor para derrotar Omega Red é Fera. Espere Omega Red descer e ataque com cabeçadas.

Para derrotar Juggernaut, vá com Cyclops e proceda da seguinte maneira: Juggernaut atacar com o gancho para depois atacá-lo.

Magneto
Escolha Wolverine para atacar Magneto. Com os outros apenas pegue vidas para Wolverine.


Para derrotar Exodus, pule e acerte-o quando ele aparecer.


Para derrotar essa coisa, suba nas plataformas e fique acertando-a.

Espere Magneto jogar as placas de aço em você para poder acertá-lo.

POWER INSTINCT

Arrebente com a velhinha da dentadura para ficar com o chá gogetsuji

POWER INSTINCT é mais um jogo de Arcade trazido para o Super Nes.

Este Arcade não é muito conhecido aqui no Brasil, mas faz bastante sucesso nos Estados Unidos.

A transcrição foi muito bem feita, tendo todos os golpes do Arcade, como o ataque de dentadura de Otane ou o Flying Dragon Punch de Reiji.

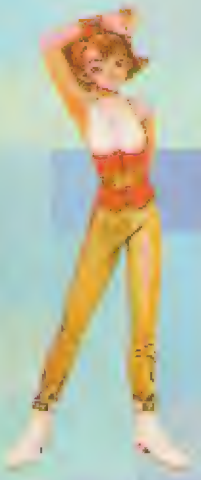
Mesmo que você não conheça esse jogo,

Ammie Hamilton

↙ ↓ ↙ → + X

Pule ↓ ↙ → + X

Segure A por 4 segundos



Gogetsuji Otane

→ + retidamente

→ + X

↓ → + X

Para sugar energia e ficar jovem use o botão X

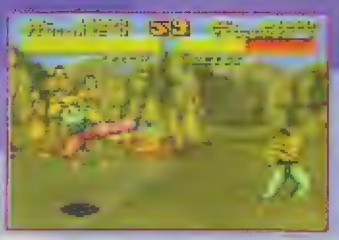
↓ ↙ → + X

↓ → + B

Reiji Wayne

→ + X

↓ ↙ + X

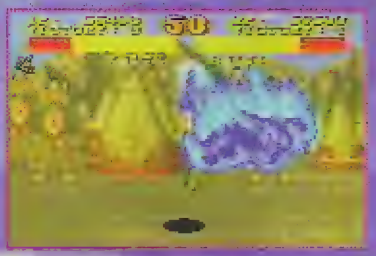


↓ ↙ → + B

→ ↙ ↓ + B

Reiji Oyama

↓ ↙ → + X



→ ↓ ↙ + X

Pule, 360° + B

Mitu Bunaru

↙ ↓ ↙ → + (X)

Pule + 360° + (X)

↓ → + (B)

Hattori Saizo

↓ ↙ + (X)

↓ ↙ → + (X)

Pule + 360° + (X)

↙ ↓ ↙ → + (B)

você pode se familiarizar com ele no Practice Mode.

Há ainda o Life Attack Mode, em que você pode enfrentar alto, desenho ou até infinitos lutadores com uma única barra de energia.

Todos os lutadores deste jogo estão envolvidos na disputa pelo clã Gegetsuji. Para conseguir dominar o clã, você deve derrotar Gegetsuji Oume, que é igual a Gegetsuji Otome, só que mais forte e rápido.

Aproveite bem esta chance, porque nunca mais ninguém só acontecerá daqui a 5 anos.

Apesar de alguns elementos de [illegible] Power Instinct é mais um jogo de luta que "sombra" Street Fighter.

Mas vale a pena jogá-lo.

Angela Belti

→ + soco (X)

Y + X

→ + B

Pule → ↓ + B

Thin Nen

→ + X

↙ ↓ ↙ → + X e Y

→ ↙ ↓ ↙ + X e Y

↓ ↙ → ↗ + B

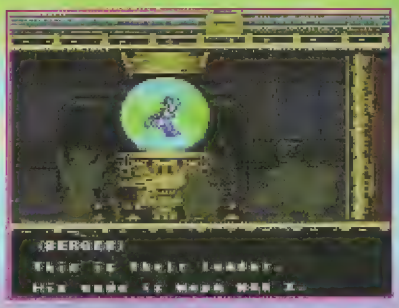
Mega Man X2

Finalmente saiu a segunda versão de Mega Man X para Super Nes.

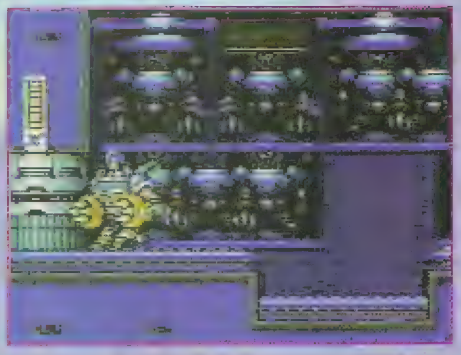
A história começa logo após o final da primeira versão : seis meses depois de destruir Sigma, Mega Man X invade a fábrica onde ele acredita ser o local do último foco de resistência dos Mavericks.

Mas o que Mega Man X não sabe é que a verdadeira guerra está para começar : um grupo de Mavericks especiais chamados X-Hunters (caçadores de X) estão tentando reconstruir Zero, última criação do Dr. Light e amigo de Mega Man X, para usá-lo contra ele. A sua missão é recuperar as partes do corpo de Zero e destruir de vez os Mavericks.

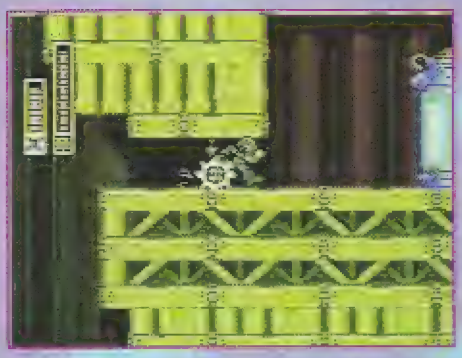
Este é o inimigo da fase introdutória do game.



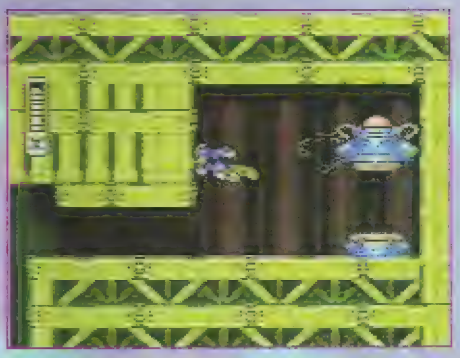
Três carinhas armando para cima do Mega Man X são os X-Aunters.



Você pode utilizar, em certas fases, certos tipos de veículos como este robô.



Na fase de Overdrive Ostrich, você deve usar a arma de Wheel Gator para abrir o caminho para a primeira cápsula...

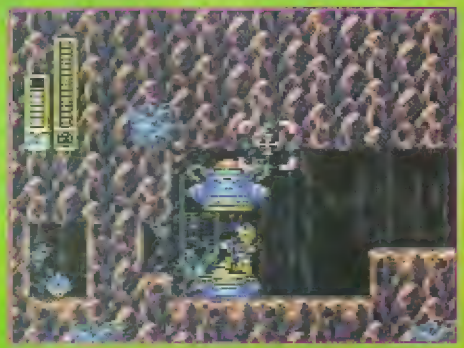


... e ganhar as botas para usar o dash enquanto salta.

Na fase de Wheel Gator use o dash para alcançar esta entrada...

... e conseguir o tiro duplo e a capacidade de energizar qualquer arma.

Caia neste buraco colocando para a esquerda na fase Crystal Snail...



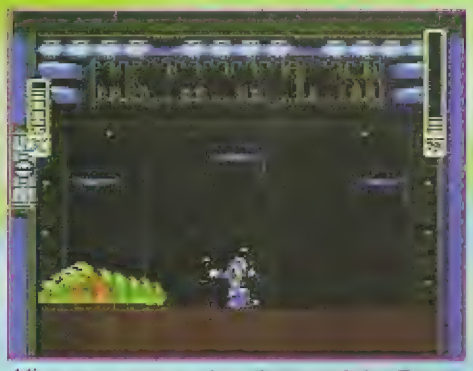
... e encontar o radar que permite encontar ítens escondidos.

Use a arma de Wheel Gator aqui na fase de Morph Moth...

... para encontar a roupa com poder especial.

OS MAVERICKS

Você deve enfrentá-los nesta ordem:



Atire sempre que ele estiver na tela. Quando ele sumir, pendure-se na parede para não ser agarrado por ele.

Wheel Gator

Use a arma de Wheel Gator e será muito fácil matar este inimigo.

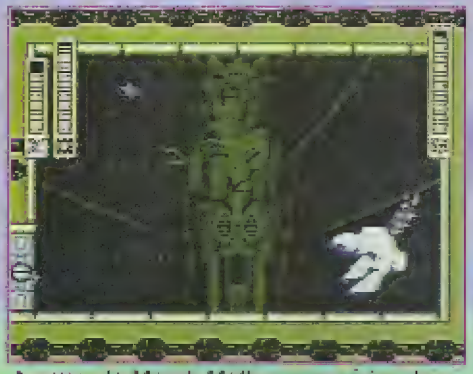
Bubble Crab

Flame Stag

Use a arma de Bubble Crab seguidamente que ele não vai nem atacar.

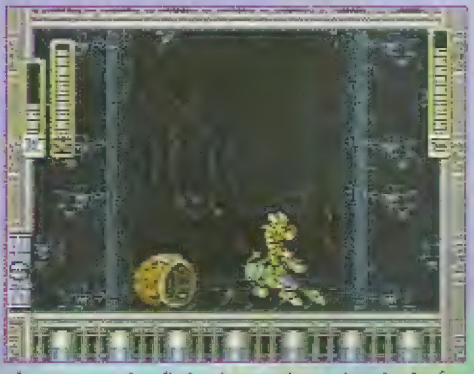
Morph Moth

Com a arma de Flame Stag é muito fácil matar este inimigo.



A arma de Morph Moth causa sérios danos ao Magna Centipede.

Magna Centípede



A arma mais eficiente contra este chefe é a Magna Centipede.

Crystal Snail

Overdrive Ostrich

Congele Overdrive com a arma de Crystal Snail e desvie de seus tiros.

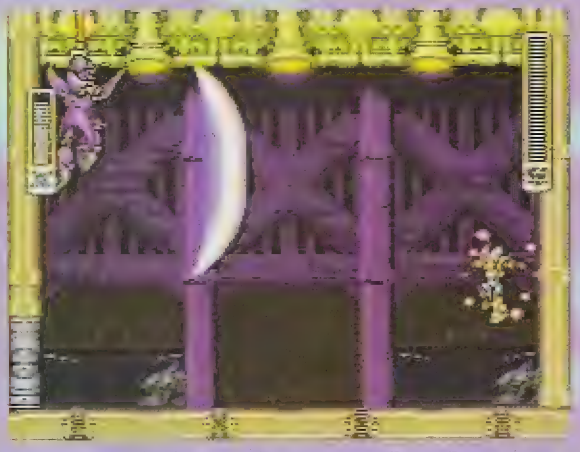
Wire Sponge

Um Fatality em Mega Man X2: basta usar a arma de Overdrive Ostrich neste inimigo.

Aude o robô Mega Man a mais uma vez, acabar com os mavericks!

O esquema de jogo é o mesmo de toda a série Mega Man: você pode escolher a fase de um dos chefes, o qual você deve enfrentar no final. Vencendo o chefe você ganha a sua arma.

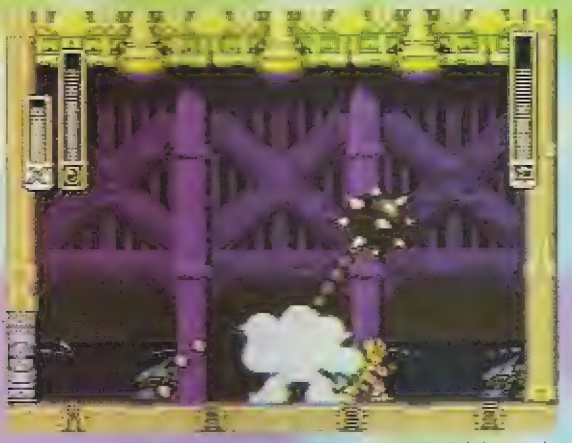
Neste jogo você também tem as cápsulas especiais que modificam a estrutura do corpo de Mega Man X, dando-lhe os seguintes poderes : usar o 'dash' no ar, atirar com as duas mãos e carregar qualquer arma, um radar que revela itens escondidos e passagens secretas e uma roupa que transforma os danos recebidos em uma poderosa arma. Há também os heart-tanks, que aumentam a capacidade de energia, e os sub-tanks, que armazenam energia a ser usada na hora que precisar.



Para matar Agile, pendure-se no alto e fique carregando a arma normal.

Hunters

Você deve matá-los logo que eles começam a aparecer para conseguir as partes de Zero



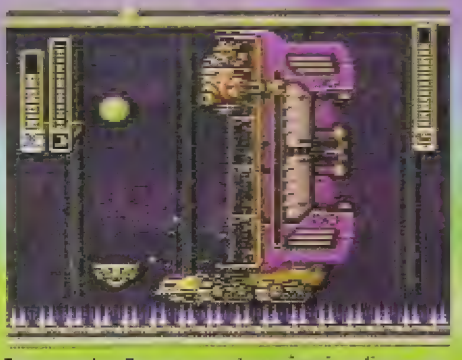
Para matar Violen, carregue a arma de Bubble Crab e fique ao lado dele

Para matar Serges, ataque-o com a arma normal carregada quando ele estiver sem escudo.

As partes de Zero estão com os X-Hunters Violen, Agile e Serges, que você enfrenta em lugares secretos das fases normais.

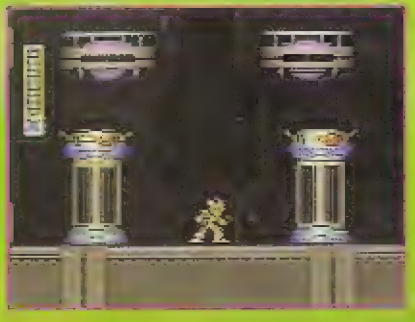
Eles começam a aparecer depois que você derrota dois Mavericks, e somem quando você derrota de quatro a seis deles.

No final desta fase você deve enfrentar Violen novamente. Use a mesma tática da primeira vez.



Para matar Serges nesta máquina fique no pé dela e use a arma de Overdrive Ostrich carregada.

Use a rama de Magna Centipede para derrotar Agile nesta forma estranha.



Você deve enfrentar todos os Mavericks novamente.

Recupere as partes de Zero ou você terá que enfrentá-lo no final, e ele é muito mais difícil que os outros chefes.

Os gráficos deste jogo são ótimos, o som é muito bom, a jogabilidade é fantástica e a diversão é o que faz Mega Man ser o recordista de versões em toda a história do vídeo game.

CARTAS

Mais uma vez encontramos jovens leitores, que mesmo conhecendo o mau humor do nosso querido Wolferrá, se arriscaram elaborando suas perguntas aqui para a nossa redação. A maior parte das cartas foram aquelas que dizem respeito a nossa pesquisa sobre o novo visual da revista Gamers, aliás gostamos das respostas, em sua grande maioria com uma avaliação bastante sincera e de quem entende e exige aquilo que lê. Continuem escrevendo e perguntando ao Wolferrá se tiverem coragem!

Alô pessoal da revista Gamers, achei esta operação plástica ótima para a revista. O visual é ótimo, com paginação perfeita e comentários de pessoas que realmente conhecem o assunto. Eu notei apenas um defeito que é a falta de nota aos jogos. Gostaria de fazer algumas perguntas à nossa revista:
1- A revista futuramente vai possuir assinatura?
2- Existe alguma possibilidade da Nintendo lançar um turbinado para o Super Nes, como a Sega fez com o Mega Drive, lançando o 32X?
3- Gostaria de saber se em todas as edições virão com estórias do Capitão Ninja?

Denis Ap. Sugihara
Arapongas - Paraná

O pessoal da redação adorou a sua carta. Agradecemos os elogios e aqui esclarecemos suas dúvidas:
1- Assim como você, muitos leitores nos escrevem querendo saber sobre assinatura da revista GAMERS, porém por enquanto não temos este tipo de serviço. Portanto o negócio é continuar visitando a seu jornaleiro.
2- A Nintendo está concentrada no projeto do Ultra 64 e, por enquanto não há previsões de um acessório como o 32X para Super Nes.
3- Estamos lutando para conseguir fechar um contrato de exclusividade com o Capitão Ninja, porém você já deve ter visto, nesta edição ele não apareceu. Será que ele anda com medo do Wolferrá?

Parabéns por elaborar uma revista tão caprichada. Sempre compro as revistas Gamers e acho a melhor, mas só que todas as revistas tem um problema, na edição nº 1, ano 1 eu não gostei do desenho do Liu Kang, ele é bem diferente do que vocês desenharam. Mas só que o resto está ótimo. Eu queria saber se no Mortal Kombat II, dava para jogar nas árvores na fase (Living Forrest), por favor mande uma carta para mim dizendo se dá ou não dá.

Paulo César Pereira
Dracena - S.P.

Primeiramente, agradecemos os elogios feitos e prometemos melhorar. Quanto a sua dúvida, infelizmente não dá para jogar em cima das árvores no cenário Living Forest de MK II.

Olá pessoal, estou escrevendo para dizer que sou o fã número 1 do desenho dos Cavaleiros do Zodíaco, e queria saber se existe alguma possibilidade de ser lançado ainda este ano algum jogo para videogame com estes personagens. Queria também aproveitar a oportunidade para sugerir um tema para as aventuras do Capitão Ninja, onde ele poderia lutar juntamente com os Cavaleiros, enfrentando vários inimigos.
P.S. Querido Capitão não precisa morrer de ciúmes, pois assim como sou fã nº 1 dos Cavaleiros em desenho, sou seu fã nº 1 nos quadrinhos.
Um abraço a todos.

Fernando de Paula
Sta. Cruz do Rio Pardo - SP

E aí Fê, tudo certo? A sua carta causou o maior rebú aqui na redação. Primeiro foi duro aguentar o Capitão Ninja se achando tão famoso quanto os Cavaleiros, depois foi o Wolferrá morrendo de inveja do Capitão, enfim tá duro de aguentar o clima. Bem, quanto a sua pergunta o que nós temos de informações até o momento, são apenas as fofocas do mercado nada confirmado entende, agora a detentora da marca é a BANDAI, e como ela tem sua Soft House, e como os Cavaleiros fazem o maior sucesso na TV, é de se esperar que realmente o jogo deve estar a caminho.

Consumer Eletro Show 95

Os jogos foram a grande atração de Las Vegas no mês de janeiro, não estou falando dos tradicionais caça-níqueis e roletas que sempre foram o símbolo da cidade. Trata-se da Consumer Eletronic Show, mais conhecida como CES, a maior feira de jogos para videogame do mundo. A versão 95 da CES marcou, definitivamente, o nascimento da geração 32 Bits, novos e poderosos consoles que vão fazer a cabeça da moçada e também de alguns eventuais marmanjos. No outro lado da moeda temos o triste e inevitável fim da gloriosa geraçao 8 Bits. Quem acabou desferindo o "Fatalitie" foi a própria Nintendo, que anunciou o fim da produção do Nintendinho. A geração de ouro vai deixar saudades e ficará na lembrança de muitos fãs do game por um bom tempo. Um minuto de silêncio em homenagem ao glorioso Nintendo 8 Bits...

Eternos Rivais

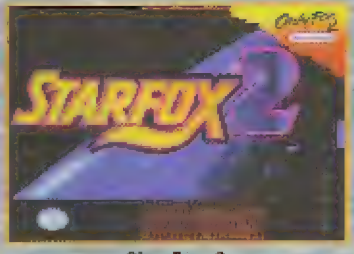
A briga Sega e Nintendo está longe de chegar a um final feliz. Chega a ser cômico. Em todos os comerciais, a Sega dava um jeito de cutucar o adversário. Por exemplo, se o assunto era portáteis, frisava que o seu era colorido. Já no estande da grande "N", o 32X era colocado lado a lado com a nova versao do chip SFX que equipava o jogo Star Fox 2. A intenção era mostrar que um único chip era o suficiente para reproduzir os efeitos do adaptador da Sega. Mas deixando os tapas e carícias de lado, a grande atração da Nintendo era sem dúvida Killer Instinct, o primeiro jogo baseado na plataforma Ultra 64. O tema do jogo? Luta. E nem poderia ser outro. O jogo realmente apresenta um instinto assassino. Gráficos de primeira, som da pesada e, acreditem se quiser, violência. Parece que a Nintendo aprendeu a lição com Mortal Kombat, jogo de luta sem sangue não tem graça.

Aonde desfrutar essa maravilha? Só nos Arcades por enquanto. A versão doméstica do Ultra 64 deve chegar às ruas no final desse ano e custará, segundo o fabricante, algo em torno de 300 doletas. Outra novidade da Nintendo era o Virtual Boy, um portátil de 32 bits que gera imagens em 3D. Como no Game Boy, nada de cores (Chego à conclusão que os designers da Nintendo são todos daltônicos). As imagens em tons vermelhos são geradas em um fundo preto. Mas o aparelho ainda estava muito "cru". Os protótipos, que traziam temas de esporte (boxe e golfe) e também o velho Mario, apresentavam falhas e eram lentos. O preço de 200 dólares é a arma para atrair os gamers.

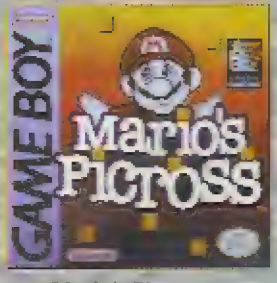
Comanche

FX Fighter

Virtual Boy



Star Fox 2

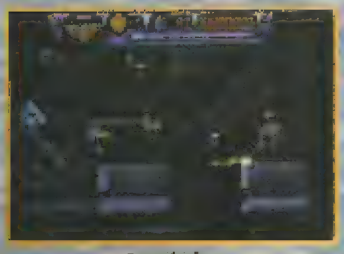


Mario's Picross

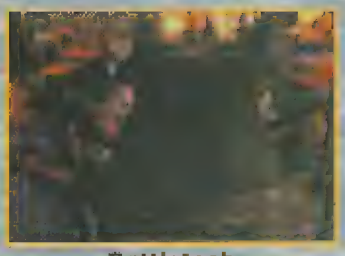
Sega Aposta no Presente

A Sega entrou nos cassinos de Las Vegas apostando todas as suas fichas no já lançado adaptador 32X. A estratégia não poderia ser outra, já que a concorrência só deve atacar pelo fim de ano. O incrível era a quantidade de títulos para o novo periférico do Mega. Os destaques ficam para Chaotix, o mais novo membro da família Sonic e Mortal Kombat II (precisa de comentários?). Outro beneficiado com o 32X, foi o Sega CD. Na feira podia-se ver jogos no estilo Mad Dog, com um colorido decente. Do tão cobiçado Saturn pouco se viu e falou. Apenas um console, equipado com Virtua Fighter, acariciava os estandes da Sega. A empresa não divulgou a data de lançamento no mercado americano. Entretanto, o preço deve mesmo ficar em torno dos 500 dólares. Sabe-se porém, que a versão japonesa não será compatível com a japonesa. Quem avisa, amigo é: pense bem antes de investir o seu dinheiro num Saturn japonês.

Cobra



Acclaim
Judge Dredd



Battletech

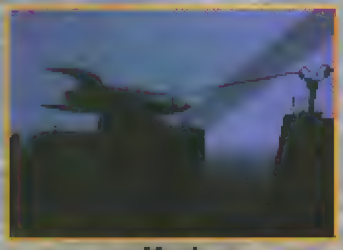
Penn + Teller's

Rapid Deployment Force

Soccer

3DO Entra na Briga

Rise of
the Robots



Myst

O já aniversariante console da Panasonic, ganha aos poucos o seu espaço no ranking das apostas. Não é para menos, a boa variedade de títulos, gráficos excepcionais e preço atraente, fazem coçar a mão de qualquer amante do videogame. As novidades da feira baseavam-se principalmente em acessórios. O MPEG-1 permite transformar o videogame em um CDV. Os amantes de Street, já podem se deliciar com o controle de 6 botões da Capcom. E com um simples adaptador, você pode ligar no 3DO qualquer controle compatível com o Super Nes. As simpáticas "pana girls" mostravam os novos títulos. Entre eles: Wing Commander III e 7 TH Guest 2.

Seal of the Pharaoh

Daedalus Encounter

Sony Esconde as Cartas

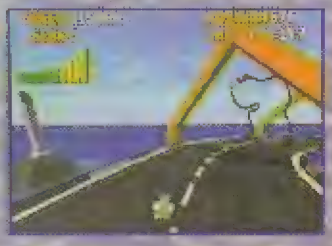
O Saturn não era o único ausente na feira. Aflitos olhos procuravam em vão o estande da Sony. Ausente no evento, a Sony preferiu esconder suas cartas na manga e deixar o lançamento de seu Playstation (mais um da família 32 bits) para uma outra ocasião.

O Rugido da Fera

Demorou um ano para que o Jaguar saísse da toca e mostrasse a sua cara. Mais de 60 títulos diferentes coloriam as tevês no estande da Atari. É verdade que muitos estavam em estado precário de desenvolvimento, mas nem por isso deixavam de abrir os olhos da platéia. Double Dragon V, Rayman, Blue Lightning e Skiing and Snowboarding eram alguns dos cartuchos que faziam jus a sigla 64 bit do Atari. O Jaguar CD também marcou presença e mostrou bons títulos como: Creature Shock e Brett Hull Hockey. A data de lançamento do CD não foi definida pelo fabricante, mas a julgar pelo estado avançado em que os protótipos se apresentavam, o meu palpite é que será breve. O preço do CD deve oscilar em torno de U$ 250.00.

Rayman

Troy Aikman



Checkred

Dragon

Hover Strike

Blue Lightning

Chaotix

FAÇAM SUAS APOSTAS

Quatro dias dentro do planeta video-game, são mais do que suficientes para deixar na boca aquele gostinho de quero mais. A grande variedade de novidades, consoles e jogos fazem a cabeça girar. Ainda é cedo para saber quem vai sair vivo dessa briga entre gerações e fabricantes. Os consoles de 16 bits ainda mostram força e vigor e devem ficar ainda melhor para combater a nova geração que está despontando no horizonte. Melhor para nós gamers, que podemos contar com uma melhor qualidade de jogos a preços menores. O meu voto é para que essa briga não acabe tão cedo. Afinal, êta briguinha boa.

O que vem por aí...

Super Nes

Time Cop

The Ignition Factor

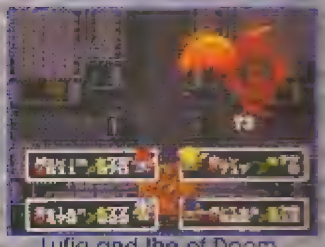
Topo Gear 3000

Weapon Lord

Pack and Marlon

Air Atrike Patrol

Justice League Task Force



Lufia and the of Doom

Tecmo Super Bowl II

Ardy Lightfoot

Moto X

Sega

Crusader of Centy
Genesis

NFL Football Trivia Challenge
Sega CD

Outrunners
Genesis

Side Pocket CD Special Edition
Sega CD

Marko
Sega CD

Battle Frenzy
Sega CD

Cadillacs and Dinosaurs
Sega CD

Loadstar
Sega CD

Multimídia

C: \ >DIR

BE OUR GUEST	***<LANÇAMENTO>***
ALADDIN	***<LANÇAMENTO>***
COLONIZATION	***<LANÇAMENTO/DICA>***
DOOM 2	***<CURIOSIDADE>***
NASCAR RACING	***<LANÇAMENTO>***
SIMON THE SORCERER	***<LANÇAMENTO>***
SOLAR WINDS	***<BBS/SHAREWARE>***

À partir desta edição a revista GAMERS irá trazer para todos vocês as mais recentes novidades do mercado de multimídia, em especial os melhores jogos para PC. Todos os meses estaremos apresentando críticas, dicas e toques sobre estes jogos. Você não pode perder o que vai pintar por aqui. Veja no quadro acima o conteúdo desta edição.

Este seu macaco só vai metê-lo em confusão

Estes sao os objetos que você vai encontrar no jogo

Você vai ver esta tela muitas vezes antes de chegar ao fim

Não, não, não...
As fotos que você esta vendo nesta página não são do jogo Aladdin para Mega Drive, mas sim da versão para o PC.
Isto mesmo. A Virgin acaba de lançar para os compatíveis IBM uma conversão quase que 100% idêntica a do Mega. Os gráficos são bastante parecidos, a música está até melhor e se você não achar difícil apertar 3 ou 4 teclas de uma só vez até vai gostar.
O game segue o roteiro do filme (e também da versão para Mega):
Ajudar o pequeno ladrão Aladdin encontrar uma lâmpada maravilhosa, derrotar o vizir (Jahfar) e ainda por cima se casar com a filha do sultão, a linda Jasmine. Tudo isto com apenas 3 vidas e a ajuda de seu macaco de estimação.

As coisas poderiam ser mais fáceis se o jogo aceitasse os controles pelo joystick, da mesma forma que no videogame, mas nem tudo é perfeito.
Outro pequeno problema é que os gráficos tiveram de ser 'ajustados' para a resolução usada no PC (tela com 320 X 200 com 256 cores). Infelizmente isto fez com que o jogo tivesse todos os desenhos serrilhados, perdendo um pouco de resolução. Mas se o jogo perdeu em número de pontos na tela ganhou em cores e no som, que está realmente muito bom, com direito até a música tema digitalizada e tudo.
Parece que agora o pessoal dos games descobriu que o PC também pode virar videogame.
É só aguardar para conferir os próximos lançamentos.

CONFIGURAÇÃO	ALADDIN
386DX (min) 486SX (id) 4 Mb RAM (min) 2 Mb RAM EMS 6 Mb livres (min) Placa de som	GRAFISMO SONORIDADE JOGABILIDADE AVALIAÇÃO GERAL: **8**

É prá acabar...

Se você possui um modem (coisa que eu sugiro) ligue para a sua BBS e veja se eles tem um arquivo chamado ALADTRN.ARJ ou algum outro parecido com este.
Com ele será possível modificar o jogo para não perder vidas, ficar invencível e até pular de fase, indo direto ao fim do jogo.

Você vai ter de suar muito para chegar até aqui

Este vendedor vai trocar vidas e continues por esmeraldas

Estes são nossos 2 protagonistas: A Bela e a Fera

Parece que os estúdios Walt Disney decidiram abrir a porta de uma vez por todas para o mercado de multimídia. Vários jogos estão sendo convertidos (vide página ao lado) para seu computador e alguns deles até que não são tão ruins. Be our Guest é um exemplo. Aqui está presente a turma toda do desenho animado *A Bela e A Fera*, que deu início ao ressurgimento das grandes produções Disney para o cinema (leia-se desenhos animados).

Caso você não saiba, a estória conta a lenda de uma linda mulher (Bela) que para evitar que seu pai seja morto decide ir morar para sempre no castelo de um monstro (Fera). Na verdade a fera é um príncipe que foi amaldiçoado e deve conquistar o amor de uma jovem para retornar a forma antiga.

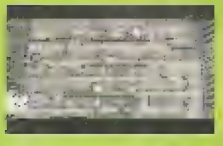
Entre o começo e o fim do desenho iremos conhecer os habitantes do castelo (xícaras, castiçais e relógios) que irão ajudar a bela a se apaixonar pela fera. Tudo é muito divertido e as músicas do filme são muito boas. Uma pena que os programadores não souberam aprovei- tar todo o potencial que existia no desenho.

Na sala de jantar: apanhe as cerejas para enfeitar o bolo.

Na biblioteca: aponte na estante o livro que for mostrado em cada página.

No jardim: encontre embaixo da neve as flores para enfeitar o salão.

Na lavanderia: coloque 5 vezes 3 panos da mesma cor para conseguir o vestido da Bela.



Na cozinha: Não deixe que os ovos se quebrem, movendo os objetos necessários.

Proibido para maiores

Isto mesmo.

Se você tem mais de 12 anos provavelmente não jogará este game mais de uma ou duas vezes, pois o jogo é muito fácil.

Agora, se você tem um irmão, ou mesmo filho, na faixa de idade dos 5 aos 12 anos e que nunca conseguiu terminar nenhum jogo saiba que este foi feito sob medida para eles, pois além da facilidade o game tem continues infinitos.

Quem for grandinho não vai ligar muito, mas os pequenos vão adorar jogar Be Our Guest.

A sequência final do jogo

CONFIGURAÇÃO	*BE OUR GUEST*	
386DX (min) 486SX (id) 4 Mb RAM (min) 6 Mb livres (min) Placa de som	*GRAFISMO* 7 *SONORIDADE* 7 *JOGABILIDADE* 6	*AVALIAÇÃO GERAL* **7**

Sid Meier's colonization

Sid Meier.

Se você gosta de jogos de estratégia com certeza já ouviu este nome.

Se não gosta fique sabendo que ele é o autor de alguns dos jogos mais clássicos do computador.

Se você jogou Civilisation esta tela não é estranha

Entre os mais conhecidos podemos citar: Civilization, Railroad Tycoon, F-117 e alguns outros. Mas com certeza o mais conhecido (e também um dos mais jogados em todos os tempos) é Civilization (Civi). Nele, o jogador tem o papel de dirigente de uma nação e deve conduzir seu povo da idade da pedra até a conquista do espaço, passando por revoluções e descobertas da mesma forma que a raça humana.

Agora, em Colonization, Sid Meier conseguiu preparar mais um jogo que tem muito de Civilization, mas que também apresenta algumas inovações. Desde a primeira vez que ouvi dizerem que haveria um novo jogo feito por ele e com a cara de Civi (desde de Agosto/94) fique esperando ansiosamente até o instante que este game caisse em minhas mãos. Para minha felicidade (e de todos vocês também) o jogo é tudo aquilo que eu gostaria que ele fosse: difícil, gostoso de jogar, bastante parecido com Civi e ao mesmo tempo bastante diferente.

Desta vez, ao invés de passarmos por 4.000 anos de história iremos nos concentrar em um período que vai de 1.500 até 1.800. Esta época ficou marcada pela evolução do expansionismo mercantilista, onde algumas nações da Europa (Portugal, Inglaterra, Espanha, Holanda e França) saíram ao mar em busca de novas terras para aumentar seu território e seu tesouro.

Aqui esta o congresso com todos os integrantes

O jogo 'eliminou' da história os portugueses, restringindo as nações a apenas 4 países (Inglaterra, Espanha, França e Holanda). Este pequeno incidente histórico não chega a comprometer o jogo, mas nos deixa com uma sensação de vazio, abandono ou até mesmo de esquecimento do nosso Brasil. Mas tudo bem, o jogo não deixa de ser legal por isto.

Se você alguma vez já jogou Civi não encontrará muita dificuldade em jogar Colonization. A interface gráfica é bastante conhecida de todos. Alguns detalhes foram incluídos, o que irá dificultar a princípio, mas se você ler tudo o que iremos escrever não terá muitos problemas para conseguir terminar mais este clássico do PC.

Chegou a hora de pedir a liberdade

CONFIGURAÇÃO	COLONIZATION	
386DX (min) 486SX (id) 5 Mb RAM (min) Placa de som mouse	GRAFISMO 8 SONORIDADE 8 JOGABILIDADE 9	AVALIAÇÃO GERAL 8

O caminho do Novo Mundo

Você é o escolhido do rei

O jogo se inicia no ano de 1492 (o mesmo ano do descobrimento da América por Cristóvão Colombo).

Você é o grande explorador escolhido pelo Rei para liderar uma expedição ao Novo Mundo. No início seu navio leva um Pioneiro , para fundar a sua primeira cidade, uma tropa de soldados, que poderá explorar o continente ou proteger a cidade recém criada e uma quantidade de dinheiro que depende do nível que você estiver jogando.

Após fundar a sua primeira colônia surgirão seus problemas. Para ajudar os habitantes do Novo Mundo (também conhecidos por Índios) irão se aproximar da sua cidade oferecendo ajuda em alimentos ou outros produtos. Você terá de produzir ítens para aumentar a sua quantidade de dinheiro e evitar que acabe o seu alimento.

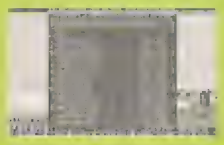
Nas cidades serão produzidos alimentos e produtos para venda

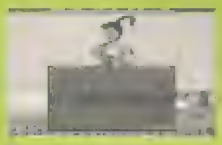
De tempos em tempos irão aparecer imigrantes que desejarão ir para o

Os combates são decididos pela força do ataque e da defesa

Novo Mundo.
Não esqueça de ir várias vezes para lá, levando o que for produzido por você para ser vendido, obtendo assim o tão difícil dinheiro.
Você deverá escolher qual é o ofício que os imigrantes terão, podendo ser agricultores, pescadores, políticos, jesuítas, produtores de objetos manufaturados, soldados, etc. As funções mais importantes são os soldados, agricultores e políticos. Os soldados irão protegê-lo dos inimigos (índios, outros países e no final o próprio Rei). Os agricultores não deixarão sua colônia sem alimento, evitando que ela se acabe. Os políticos irão desempenhar uma função muito importante no jogo (pelo menos naquele tempo os políticos eram bastante importantes), pois irão desenvolver o sentimento nacionalista no povo, aumentando o número de pessoas que irá desejar a independência da sua colônia. O nacionalismo será medido pelo número de sinos (ícone tipicamente americano) que a sua colônia conseguir produzir.
Com o passar dos turnos você terá várias cidades produzindo alimentos, sinos, soldados, políticos e outros produtos que aumentarão o sentimento de nacionalismo.
Com 50% de nacionalismo já é possível pedir a Independência, entretanto será melhor você aguardar mais um pouco até conseguir aumentar o seu congresso.
Após a independência a produção na sua colônia aumentará de forma generalizada, mas por outro lado sua terra será invadida pelos Tories (soldados representantes do partido conservador britânico na época da independência americana) que tentarão defender os interesses reais.
Se você conseguir produzir sinos em número suficiente para conseguir a colaboração de outros países e evitar que suas colônias caiam em poder das forças reias, você terá conseguido terminar o jogo.
Na próxima edição estaremos mostrando qual a melhor maneira para conseguir terminar com facilidade o jogo Colonization.

Na porto será possivel recrutar imigrantes, treinar especialistas ou comprar armas e barcos maiores





Doom-maníacos do Brasil, atenção:
Pela primeira vez alguém vai divulgar qual é o significado dos códigos que nós decoramos.
Em uma entrevista, um dos criadores do jogo, John Romero, entregou o ouro. Então anotem aí:

IDDQD - Invulnerabilidade
Todos os código começam com ID (nome da empresa que lançou o jogo). O resto (DQD) vem de outro dos programadores do jogo, Dave Taylor. Na adolescência ele fazia parte de um grupo de amigos chamada Delta-Q-Delta e por isto cada um deles se chamava DQD.

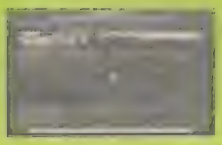
IDKFA - Todas as armas, escudos e chaves
Esta ninguém poderia imaginar: "Killer Fucking Arsenal". O significado seria mais ou menos "...a porra das armas...".

IDDT - Mostra todas as salas na tela de mapa
DT vem de Dave Taylor. Quando ele vai assinar algo ele escreve simplesmente DDT e isto é o que vemos na tela de mapa quando damos um zoom.

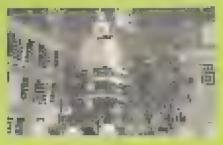
IDCHOPPERS - Você pega apenas a serra-elétrica
O verbo 'chop' em inglês significa 'cortar com machado'. Assim esta sigla deixava você com o 'cortador'.

IDMYPOS - Mostra as coordenadas da posição
Esta nem precisa explicação.

IDBEHOLD - Itens especiais



Você e o povo irão festejar quando conseguirem de uma vez por todas a liberdade



Behold em inglês significa "ver". Assim este código permite ver algum item que não esta presente.
Após digitar IDBEHOLD pressione "I" para invisibilidade, "S" para Berserk, "V" para invulnerabilidade, "R" para radiação, "A" para computador de área e "L" para óculos.

IDCLEV - Pula para uma fase específica
É a sigla para Clear LEVel, ou seja, avança fase. Depois devemos digitar a fase (de 01 até 32).

IDCLIP - Permite atravessar qualquer parede
Permite "recortar" (clip) as paredes.
Este foi o único código alterado do DOOM 1 para o DOOM 2, sendo o código antigo IDSPISPOPD, que significava "Smashing Pumpkins Into Small Piles Of Putrid Debris". Todo este nome era uma brincadeira que foi feita por usuários do grupo comp.sys.ibm.pc.games.action da USENET. Todo mundo estava falando de DOOM (o primeiro) há quase 1 ano e como o jogo não ficava pronto eles inventaram este, que seria melhor até que o próprio DOOM, com mais violência e efeitos especiais. Como era um código enorme trocamos por outro mais simples. Muita gente não sabe até hoje da existência deste.

É isto aí pessoal. Só aqui vocês encontram informações tão quentes e secretas como esta.

Para ver esta sequência final do jogo é preciso usar o código *IDCLIP*

Dá só uma olhada no visual do 1º jogo da Papyrus

Se você é um aficionado por corridas não pode perder este lançamento que a Papyrus Design acaba de fazer no mercado americano e que pode ser encontrado por aqui em CD-ROM.

Caso você ainda não saiba, a Papyrus foi responsável pelo melhor jogo de simulador do ano passado: IndyCar Racing, onde você pilotava um carro de fórmula Indy, categoria que nos EUA faz mais sucesso que a nossa querida F-1.

Aqui você pilotará um carro da categoria Nascar (que no Brasil seria equivalente ao Stoc Cars). Esta categoria existe nos EUA há 45 anos e usa carros de linha para serem modificados para atingirem velocidades de até 350 Km/h.

Para nossa felicidade tudo que existia no Indycar está presente aqui e até com algumas vantagens adicionais.

Você vai poder conferir cada lance em qualquer uma das 12 câmaras que o jogo possui

A primeira é que o programa vem agora em CD-ROM, praticamente não ocupando espaço no seu HD e tendo como brindes extras 2 faixas exclusivas de música para serem ouvidas no CD e um modo gráfico que vai começar a se tornar rotina de agora em diante nos jogos: o modo Super VGA (SVGA).

Com a tecla F10 você pode mudar a visão que você tem do jogo

Com o Paint Kit é possível mudar todo o visual do jogo

Este modo permite vermos na tela uma imagem com resolução de 640 pontos na horizontal por 480 pontos na vertical, com 256 cores simultâneas na tela. Esta imagem é muito superior a dos jogos atuais que mostram apenas 320 X 200.

Você poderá rever cada batida ou ultrapassagem

Só por este detalhe já vale a pena conhecermos o Nascar. O único problema é que para poder jogar nesta resolução você precisa ter um Pentium com 16 Mb de Ram e placa de vídeo PCI ou VL-Bus.

Outras vantagens são: a existência de mais câmaras (12 no total) para podermos visualizar o replay da corrida ou de uma cena de ultrapassagem (ou colisão) inesquecível, a possibilidade de editar cenas gravadas da corrida, eliminando partes que não são interessantes e ainda a decoração de todos os carros com o Paint Kit que acompanha o programa (e que no Indy era opcional, devendo ser adquirido separadamente). Outra inovação é a possibilidade de jogar, vendo o carro do lado de fora, pressionando a tecla F10. Existem 2 visões do exterior, o que facilita na hora de realizar uma ultrapassagem.

Você pilotará por alguns dos mais conhecidos circuitos americanos, entre eles, Talladega, Phoenix, Watkins Glen (que já foi prova de F-1) e outros. Uma pena é que a prova mais famosa, as 500 milhas de Daytona, não esteja presente.

Se você gosta de jogos de corrida este é um daqueles games que tem de fazer parte do seu acervo, de preferencia em CD-ROM. No Brasil o jogo pode ser encontrado na loja MR. CD-ROM, fone (011) 214-2458.

CONFIGURAÇÃO	NASCAR RACING
386DX (min) 486DX2 ou PENTIUM (id) 8 Mb RAM (min) 16 Mb (id) 1 Mb livres (min) 15 Mb livres (id) Placa de som	GRAFISMO 9 SONORIDADE 6 JOGABILIDADE 8 AVALIAÇÃO GERAL 8

Era uma vez...
Há muito tempo atrás...
Diz uma lenda que...

Bom, como começar a contar a estória de um jovem de apenas 12 anos que se encontra aprisionado em um local repleto de seres e criaturas estranhas e que tem como missão libertar a única pessoa que poderá levá-lo de volta ao seu mundo ?

No jogo você foi transportado para um universo totalmente diferente do nosso. O mago Calypso é a única pessoa que poderá ajudá-lo. O problema é que ele esta aprisionado em algum lugar e você terá de encontrá-lo para poder retomar para sua casa. Para auxiliá-lo, Calypso enviou seu animal de estimação, um pequeno cão chamado Chippy. Ele também permitiu que você utilizasse qualquer item que fosse necessário. O problema será encontrar tais itens e saber como utilizá-los corretamente.

Simon the Sorcerer é um adventure que segue a mesma linha de jogos já consagrados pela Lucas Arts (Monkey Island, Sam & Max, etc.). Você terá de procurar objetos que deverão ser entregues, usados ou trocados com os personagens que encontrar no caminho. Alguns itens são fáceis de se pegar e usar. Outros nem tanto. O jogo avança à medida que você soluciona os problemas.

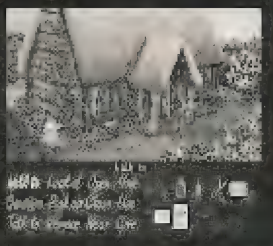
O destaque do jogo fica para as piadinhas que aparecem a todo instante. Tão boas quanto as que existem nos Monkey Island 2 ou no Sam & Max.

O game tinha uma versão em disquete e agora com o CD-ROM está totalmente falada.

Isto é bom, pois dá mais charme ao jogo, só que infelizmente os programadores não deixaram a possibilidade de vermos os diálogos na tela. Assim, em alguns pontos será quase impossível decifrar o que alguns personagens vão dizer. Mas mesmo assim vale a pena pelas piadinhas que vão matá-lo de rir.

CONFIGURAÇÃO	SIMON THE SORCERER
386DX (min) 486DX (id) 4 Mb RAM (min) 8 Mb (id) 1 Mb livres (min) 15 Mb livres (id) Placa de som CD-ROM 300 K/s	GRAFISMO 8 SONORIDADE 8 JOGABILIDADE 8 AVALIAÇÃO GERAL 8

Esta linda princesa se transformará em um porco para ajudá-lo



Use o porco (princesa) na porta para entrar na casa

Disney's Aladdin

Esta é a sua primeira missão no jogo

RPG no espaço ? Com combates, estratégia e muitas surpresas ? E ainda por cima Shareware, com gráficos e sons de primeira ? Acredite se quiser, o jogo Solar Winds é tudo isto.

Se você tiver um modem ligue para a sua BBS agora mesmo e verifique se na relação de jogos disponíveis não está este, que eu considero um dos melhores jogos Shareware existentes.

Ele se passa em uma galáxia a milhões de anos-luz da via-láctea. Nela, uma raça diferente de seres humanos (parentes afastados de nossa espécie) enfrenta a dura realidade das viagens espaciais. Você é Jake Stone, caçador de recompensas, e está viajando pelo espaço sem um objetivo específico. Em breve tudo irá mudar pois você descobrirá a existência de outros seres humanos e terá de desvendar os mistérios que ligam a sua raça com aquela existente no terceiro planeta do sistema solar na via-láctea.

O jogo é super legal, com um enredo que vai deixar você grudado nele até o fim do episódio, pois a cada instante você estará descobrindo coisas que vão se interligar com outros detalhes. Pena que para conseguir os outros episódios você terá de enviar o pedido para a Inglaterra.

CONFIGURAÇÃO	SOLAR WINDS
286/16 (min) 386DX (id) 1 Mb RAM (min) 4 Mb (id) 1 Mb livres (min) 3 Mb livres (id) Placa de som	GRAFISMO 7 SONORIDADE 8 JOGABILIDADE 8 AVALIAÇÃO GERAL 8

Todos os meses estaremos colocando nestas páginas informações sobre o mundo FORA dos games para que você possa saber o que acontece quando você se tranca no quarto e esquece do mundo.

Capa do suplemento Secretes of Shadaloo

Se você já está cansado de jogar Street Fighter no fliperama, no videogame e até no computador, prepare-se agora para jogar de novo Street Fighter em volta da... Mesa...

...Isto mesmo, agora você vai jogar S.F. com seus amigos em volta de uma mesa. E nem vai precisar de joystick ou eletricidade.

O jogo chegou ao mundo do RPG pela empresa White Wolf (firma responsável pelo sucesso de Vampire e Werewolf entre outros).

Nele, o jogador pode criar qualquer lutador com atributos específicos da máquina (como soco forte, soco fraco, chute forte, defesa, magia) e atributos normais de luta (como habilidades específicas). Se você quiser pode ainda jogar com qualquer um dos já consagrados lutadores originais da máquina.

Uma das coisas mais legais do jogo são os suplementos. Cada suplemento apresenta dados e informações super confidenciais sobre os lutadores da máquina de flipper, o que dá ainda mais prazer em jogar Street Fighter.

E aguardem para breve nas terras tupiniquins o filme e a máquina de flipper (com atores digitalizados como em Mortal Kombat) com Street Fighter.

Detalhe de mapa da Tailândia, mostrando a base de M. Bison. O livro esta repleto de informações inéditas sobre os mestres

Este deve ser o último filme com Kirk

O QUE É RPG ?

O androide Data ganhara um chip com emoções humanas

Infelizmente algum dia isto tinha que acontecer:

O capitão James T. Kirk acaba de falecer no sétimo filme da série de TV que faz mais sucesso até hoje, Star Trek.

O filme, chamado de STAR TREK GENERATIONS, consegue a proeza de reunir pela primeira vez os tripulantes das duas gerações, a Original, com Kirk, Chekov e Scotty (O Dr. Spock e o Dr. McCoy não quiseram participar alegando que a participação deles estava terminada com o final do 6º filme) e a Nova, com Picard, Rikes, Data e cia.

O filme foi um grande sucesso de bilheteria nos EUA, tendo arrecadado mais de 80 milhões de dólares.

Em função do ótimo faturamento obtido pelo filme já está previsto para o próximo ano a realização do 8º filme, desta vez apenas com a tripulação da nova geração.

O filme deve estrear no Brasil no final de Fevereiro, começo de Março.

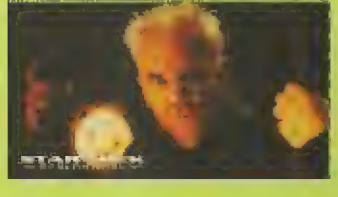
Vida longa e próspera KIRK

No filme GENERATIONS Picard, junto do capitão Kirk (que havia sido considerado morto há anos) devem evitar que o terrível Dr. Tolian Soran (interpretado pelo conhecido Malcom MacDowell) consiga entrar em Nexus e destruir todo um planeta.

Existem muitas cenas de suspense, com várias referências a série (antiga e nova).

Agora só está faltando unirem as 3 séries (Original, Nova e Deep Space Nine) com a que começou a passar nos EUA: STAR TREK - VOYAGER.

Vamos esperar



Malcolm McDowell é o vilão Dr. Tolian Soran

A tripulação toda da Nova Geração

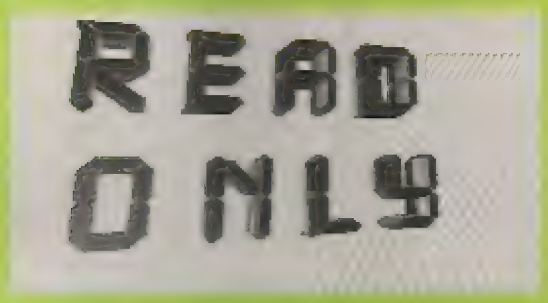
RPG é a sigla para Role Playing Game (traduzindo fica algo como jogo de representação de personagem) e é um tipo de jogo onde um grupo de pessoas (no mínimo 3, sem quantidade para o máximo) se reúne e cada um deles cria o seu personagem, com características, virtudes e defeitos que o jogador desejar. Assim é possível ter jogadores com personagens ricos, pobres, bonitos, feios, defeituosos, com habilidades em armas, defesa pessoal, computadores, da raça humana, elfos, anões, gigantes, etc.

Um dos jogadores será o responsável pela criação do enredo e não irá participar da aventura (esse é o nome dado a cada partida disputada). Ele será chamado de mestre (ou outro nome usado dependendo do tipo do jogo) e decidirá (de acordo com as atitudes do grupo) o que irá acontecer na aventura. Cada personagem possui pontos que indicam a sua força, destreza, energia, stamina, e outros atributos. Durante um combate, onde o resultado é decidido por dados, os pontos de cada atributo podem aumentar ou (geralmente) diminuir. Quando chega em zero o personagem está morto e deverá sair da aventura.

Existem vários universos diferentes onde as aventuras se passam. Cada fabricante de RPG cria o seu universo e as suas aventuras. Para cada universo diferente são necessários livros (que explicam as regras) e suplementos (que contém as aventuras ou informações adicionais sobre um ponto específico daquele mundo). Desta forma podemos ter aventuras na idade média, no futuro, no presente, no mundo de Star Trek, Star Wars, heróis Marvel ou DC e muitos outros.

A maior diferença entre um RPG e qualquer outro tipo de jogo é que no RPG não há apenas um vencedor, mas sim uma aventura concluída e um grupo de aventureiros felizes. Na maior parte das vezes o grupo deverá tomar atitudes de colaboração para conseguir ultrapassar um obstáculo criado pelo mestre, e é esta união que faz do RPG tanto sucesso, pois ao invés de competir, o RPG incentiva a colaboração.

Algumas pessoas costumam dizer que os RPGs trouxeram de volta a emoção que o ser humano sentia, quando há muito tempo atrás se reunia ao redor da fogueira e ficavam contando estórias. Talvez por isto o RPG seja jogado até por grandes nomes do cinema como Steven Spielberg, George Lucas e outros.



Se você é mais um daqueles condenados a vagar horas e horas tentando terminar aquele maldito jogo, sem muita esperança de conseguir, saiba que o seu anjo da guarda chegou. Para dizer a verdade não é bem um anjo da guarda, mas sim um livro que guarda. Guarda informações, dicas, truques e segredos de 21 jogos em CD-ROM. O livro é ***CD-ROM GAMES SECRETS Vol. 1*** e nele estão incluídas as soluções de jogos consagrados como Myst, The 7th Guest, Iron Helix, Return to Zork, Dracula Unleashed e Sherlock Holmes. Mesmo se você não tem CD-ROM o livro vale a pena pois tem jogos clássicos como Sam & Max, Indiana Jones, Gabriel Knight e DOTT, entre outros.
A editora é a Prima e o autor (Rick Barba) é responsável por vários outros livros de dicas de jogos e como o título é vol. 1 fique esperto para quando chegar por aqui o volume 2. O preço de capa é US$ 19.95 e ele tem 384 páginas e pode ser encontrado na livraria Atlas, fone: (011) 881-8799 ou em outras importadoras.

O mundo de hoje está sendo dividido entre os que conseguem e os que não conseguem ver os ESTEREOGRAMAS. Se você não passou para última bienal do livro perdeu a oportunidade de ver o que são estereogramas. Ou pelo menos perdeu a oportunidade de ver como as pessoas ficam ridículas tentando ver os estereogramas. Isto porque para conseguir visualizar um deles é preciso colocar a ilustração na frente dos olhos, colado no rosto, e ir afastando lentamente até que os olhos consigam focalizar a imagem. Quando as pessoas conseguem isto elas ficam extasiadas, pois não é muito fácil ver os desenhos que estão escondidos no papel.
Mesmo se você for um daqueles que não conseguiu ver nada até hoje, não se desespere, pois agora poderá tentar vê-los, ou até mesmo, fabricá-los no seu PC.
Para isto basta adquirir o livro ***CREATE STEREOGRAMS ON YOUR PC***, da editora Waite Group. Nele você poderá criar os seus próprios estereogramas, com qualquer um dos 8 programas (para DOS) que acompanham o livro. O autor é Dan Richardson, custa US$ 26,95, tem 200 páginas e pode ser encontrado na livraria Atlas.

Uma das ilustrações que o livro mostra

WOLVERINE

Quem conhece um pouco de X-Men deve conhecer Wolverine.

Seus poderes mutantes são o fator de cura e os instintos animais.

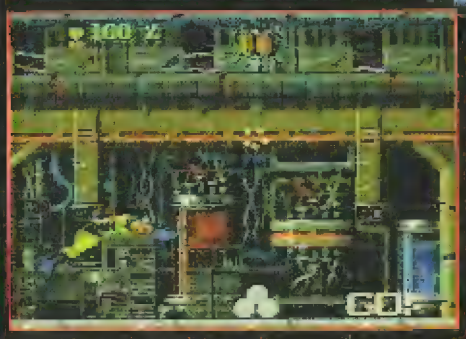
Se aproveitando disso um cientista resolveu revestir seu esqueleto com adamantiun e dar garras do mesmo material, transformando na ARMA-X servindo ao governo canadense.

Wolverine, então, resolveu abandonar tudo e iniciou uma busca para descobrir quem são os responsáveis pelo que foi feito a ele.

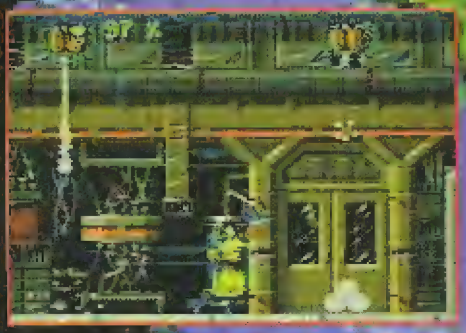
Você deve saber que wolverine,

Aperte X para Wolverine dar uma garra

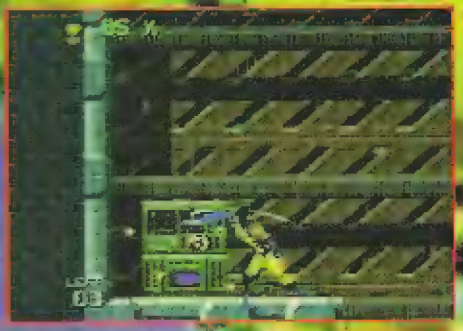
Aperte ↑ para ele acertar o oponente que está por cima.



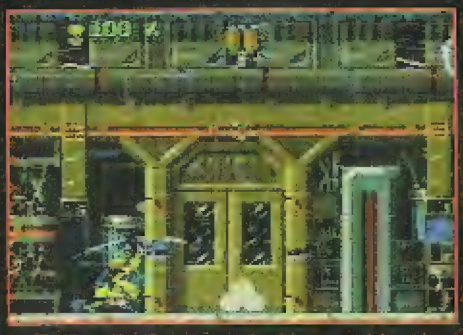
Para Super Nes os gráficos são mais detalhados.



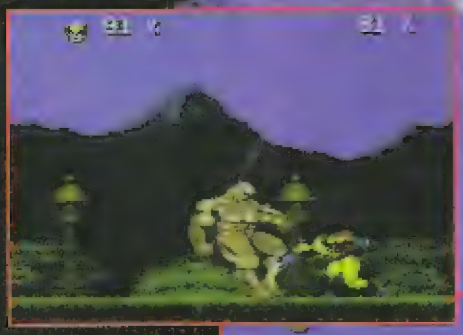
Aperte ↓ + A para ele dar uma garra

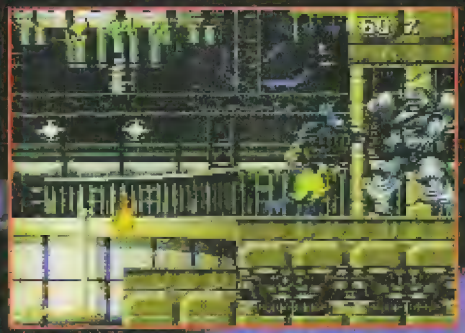


Destrua esse computador para passar da 1ª fase.

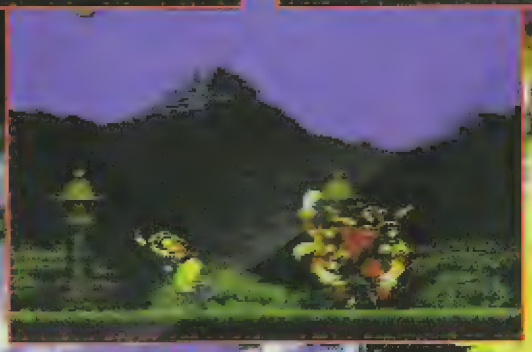


Você pode ver a garra de Wolverine cortando o vento





1º inimigo dando golpe



O 3º inimigo é bem difícil de ser derrotado

Veja essa imagem de Wolverine apenas no Mega Drive.

O mutante das garras é esqueleto de adamantrim, arrebenta no Mega e no Super Nes.

No Mega os gráficos são menos detalhados.

Para dar este golpe ponha para cima.

No Mega aparece o golpe de Wolverine cortando o vento.

Um movimento que você não encontra no Super Nes.

Você escala paredes nas duas versões.

pelo fato de possuir fator de cura e um esqueleto indestrutível, sempre ataca antes de perguntar. Portanto, no game, use a mesma tática de Wolverine: bata primeiro e pergunte depois.
As versões para Mega Drive e Super Nes são um pouco diferentes. No Mega você tem menos fases e é mais fácil que a versão para Super Nes, mas em ambas a estória é a mesma.
Os gráficos são ótimos e o som é animal. As duas versões estão de parabéns.

Tome muito cuidado com os ataques da Lady Letal.

Veja que Wolverine pode destruir um helicóptero.

NIGEL MANSELL

Esta é a tela que permite selecionar o número de jogadores, música e etc.

O Leão está de volta. Chegou a continuação deste ótimo jogo de corrida.

Aliás, ótimo para quem tem o SUPER NES, por que a versão para MEGA DRIVE é apenas razoável.

Até o início da corrida, as versões são idênticas, mas quando a corrida começa você nota a diferença.

Nesta segunda versão, você deve correr atrás do título da fórmula Indy, que é disputada basicamente nos Estados Unidos.A única falha deste jogo é não ter as 500 Milhas de Indianápolis, apenas a corrida mais famosa da fórmula Indy.

No SUPER NES as paisagens são belas, as zebras e os

Antes de cada corrida você tem informações sobre o circuito.

Esta é a tela de opções do jogo.

Use a opção tech para poder ver as mudanças de rendimento do carro.

A diferença dos pneus é a seguinte: Soft o carro desliza fácil na pista, com Hard o carro fica muito duro. Prefira o Medium que é o meio termo entre os dois.

Na versão para SNES, você tem melhores gráficos.

Reduza um pouco para fazer curvas como esta.

Os boxes servem para reabastecer, reparar o carro e trocar os pneus.

O leão mais rápido do mundo está de volta às pistas

guard-rails são bem definidos.

Já na versão para MEGA, você não consegue distinguir o que é paisagem, ou o que é proteção. Mas mesmo assim, os dois jogos são equivalentes em diversão.

Agora você pilota o poderoso carro da equipe de Paul Newman, na fórmula INDY.

Alugue este jogo, principalmente para curtir as emoções de pilotar num circuito oval. É simplesmente demais!

Aqui a imagem do leão Nigel Mansel.

Em fórmula Indy, a largada é em movimento.

O jogo traz algumas imagens digitalizadas.

Este é o famoso circuito oval, onde a velocidade é incrível

Se você for bom piloto, verá uma imagem como esta.

No Mega, as zebras sumiram.

Você não sabe o que é proteção, ou ainda é pista na versão para Mega.

Quando você jogar no modo 2 players a tela se divide ao meio.

RED ZONE

Entre numa missão suicida para acabar com os planos de um ditador

MEGA

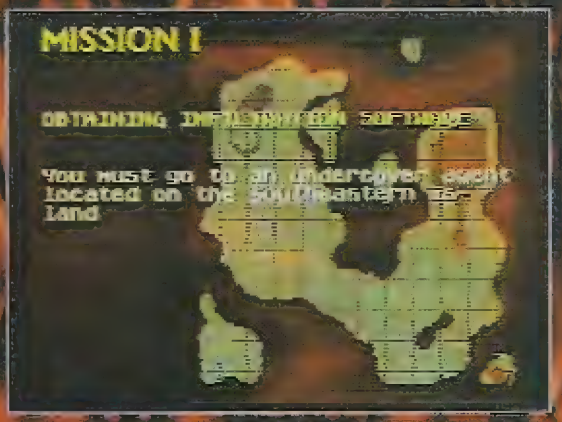
Um ditador de um pequeno país, num belo dia, acordou com uma idéia meio louca: dominar o mundo.

Para isso, começou a desenvolver armas nucleares, e resolveu, então, ameaçar as grandes potências.

Para impedir a 3ª Guerra Mundial, um grupo especial foi criado. Você faz parte desse grupo, que deve infiltrar-se na fortaleza inimiga e acabar com os planos desse Hitlerzinho.

RED ZONE é uma mistura de DESERT STRIKE e CONTRA, só que tem um grave problema: você apanha demais para conseguir controlar o helicóptero e o herói.

Se não fosse por esse pequeno detalhe, RED ZONE seria um ótimo jogo.



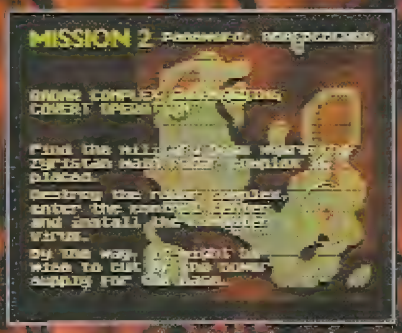
Antes de cada missão você tem o mapa indicando o local em que você deve ir.

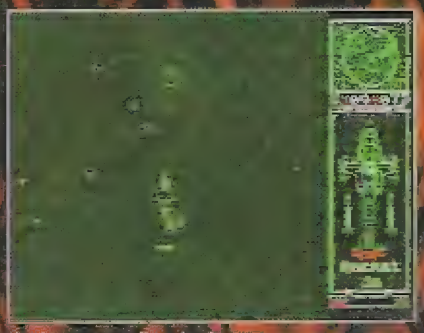
O helicóptero é bem difícil de controlar, exige muita precisão nos comandos.

Durante a missão você olde consultar este mapa para saber onde ir.

Se você falhar o mundo tem esse destino cruel.

Pegue o disquete com esse cara e fim de missão.





Na missão 2 você deve destruir o gerador de força e o radar do inimigo.

Este são os heróis que têm a obrigação de salvar o mundo.

NATIONAL HOCKEY

Deslize e faça muitos gols no gelo deste National Hockey

Mais um jogo de Hockey que tenta desbancar a série NHL da Eletronic Arts.

Este jogo da SONY trás ótimos gráficos, boa jogabilidade e a visão lateral, que torna o jogo mais interessante.

O principal é a facilidade em fazer gols, atraindo por mais tempo o jogador. A variabilidade de opções e uma caracteristicas marcante deste jogo, mas mesmo assim, eu diria que o reinado da série NHL não esta ameaçado.

Se você ainda quiser ter em casa um jogo de Hockey compre o NHL 95, porque não vai se arrepender.

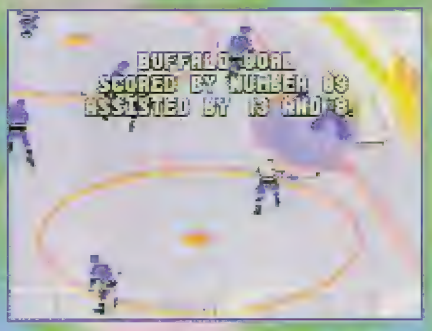
MEGA

O jogo traz belas imagens como esta aqui.

Esta é a imagem de um dos famosos comentaristas da ESPN.

Todos os times se arrebentam para ganhar este troféu.

Não entre muito nas adversárias ou você será penalizado.



Quando sai o gol, aparece o número do jogador e de quem ele recebeu o passe.

Chute forte daqui e pode correr para o abraço.

Aqui o jogador foi penalizado por usar o taco para derrubar o inimigo.

Veja a festa dos caninhas ao vencer o jogo.

MEGA

Lemmings Tribes

Os bichinhos mais chatos do mundo estão de volta

Não! Eles estão de volta!

Os bichinhos mais chatos da face da Terra voltaram e agora estão com várias tribos diferentes. Mais uma vez você terá que ajudá-los a chegar sãos e salvos ao final de cada fase.

Agora você pode contar com novas funções como o saltador, o corredor e até um super lemming. O jogo tem belos cenários e a diversão é a mesma das outras versões.

No modo Practice você pode treinar com os mais variados tipos de lemmings nos diversos cenários. O único problema do jogo é o som, que é bem chatinho, mas para isso basta abaixar o volume da TV.

Agora é só pegar e se divertir.

SHINING FORCE

A segunda versão de um dos melhores RPG's para mega Drive

A Histótria do Jogo

Acaba de sair a continuação de um dos melhores RPG para Mega Drive.

Shining Force 2 faz os elementos que transformaram o antecessor num sucesso: o forte enredo, as batalhas tipo simulação e o grande número de personagens.

A estória começa quando Slade, uma espécie de rato Robin Hood, rouba as jóias do bem e do mal que aprisionavam Zeon, o rei

O rato roubo as jóias que aprendiam os demônios e estes resolvem tomar conta do rei de Granseal.

Local onde se salva o jogo, cura, promove e revive os heróis.

Granseal

Depois de falar com Astral, Chester e Tarah entram no seu grupo.

Procure por esses baús no castelo de Granseal.

Depois de saber como está o rei, você irá até a Ancient Tower com Astral.

dos demônios. Aqui na GAMERS você terá o roteiro da primeira parte do jogo, que é a parte mais complicada do game.

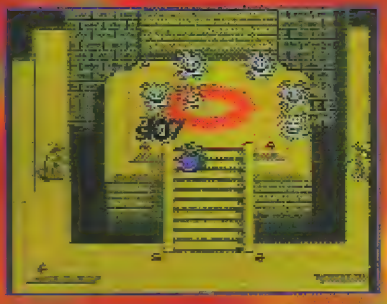
É claro que você não é obrigado a ler esse roteiro, portanto procure olhar somente as partes no qual você tem dúvidas.

Regras Básicas

1-Converse com todo mundo nas cidades.

2-Procure coisas nas estantes, barris e em todos os lugares possíveis.

3-Nas batalhas, ande sempre com o grupo unido para que ninguém fique sozinho no mano a mano com o inimigo. (Lembre-se: sozinho ninguém chega a lugar algum).



No Ancient Tower acontece sua primeira batalha.

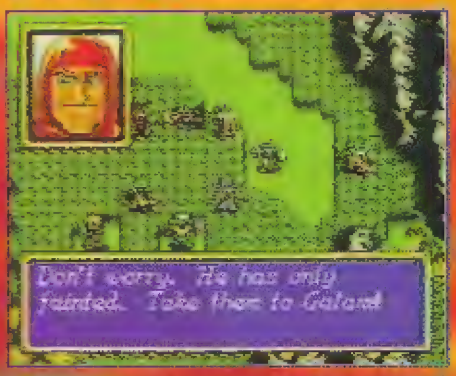
Antes de ir para Yeel, você encontra Jaha.

Yeel

Siga Kasin para encontrar sir Hawel.

Casa de sir Hawel

Depois de ver sir Hawel morrer, Kazin entra no grupo.



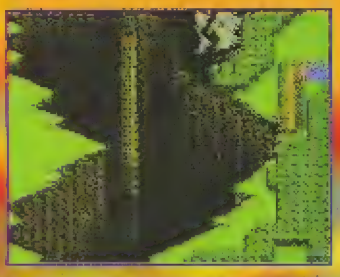
Logo ao sair da casa de Hawel você é preso e levado para Galam.

Granseal

Antes de ir para o castelo, venha nesta casinha e encontre esse bicho que unirá ao grupo.

Novamente na Ancient Tower você observa o diálogo entre Astral e o rei Galam.

Na Ancient Tower, depois do falatório, você tenta salvar a princesa mas não consegue.



Depois do terremoto, abre-se uma cratera que engole Granseal. É o Arc of Valley.

Galam

Depois de te ajudar a sair da prisão, Slade resolve se unir ao grupo.

Parmecia

Durante a construçaa da cidade você deve socorrer esse carinha.

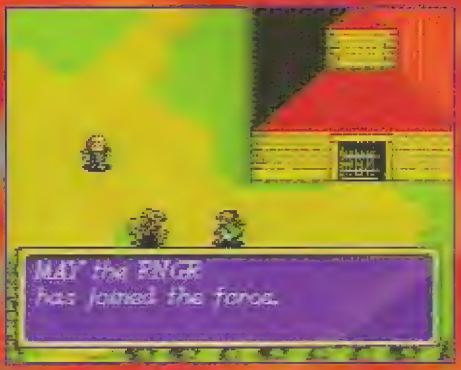
Nova Granseal

Depois de Astral falar, vá até o quartel general e encontre aqui o item que transforma Joha em Barao.

Logo após encontrar Peter, o rei decide que você deve ir encontrar novos amigos.

Ribble

Procure aqui para encontrar Mithril.

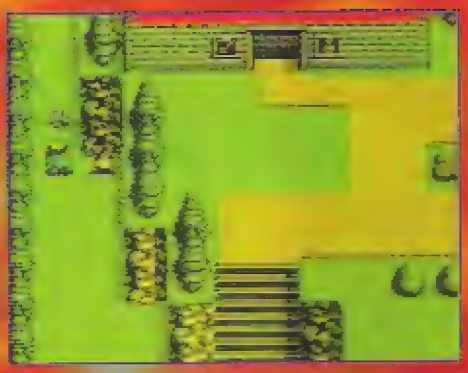


Antes de sair de Ribble, May se une ao Grupo.

Caverna do Hobgoblim

Esta é a primeira batalha com o chefe do jogo. Mate-o e a batalha se encerra.

Polea



Ajude a tartaruga para encontrar a fadinha.

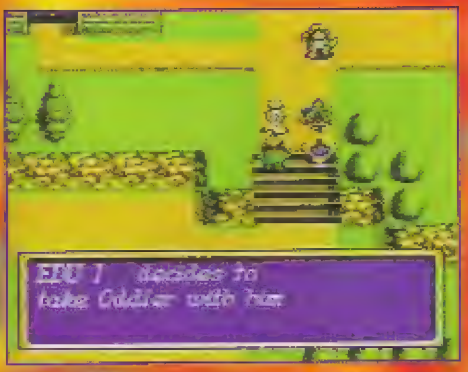
Cidade dos pássaros

Este é Volcanon, o criador de tudo.

Depois de falar com o deus Volcanon, Peter se une ao grupo.

Polea

Antes da luta Gerhalt entra no grupo.



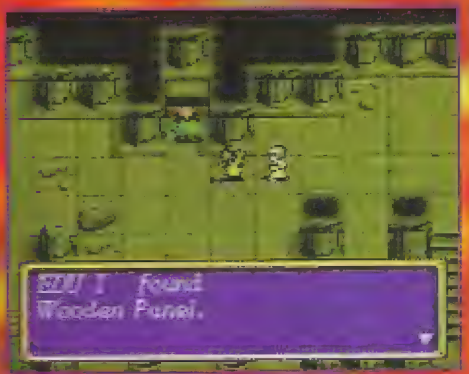
Leve Oddler com você para o barco. Mais tarde você descobrirá quem ele é.

Rio

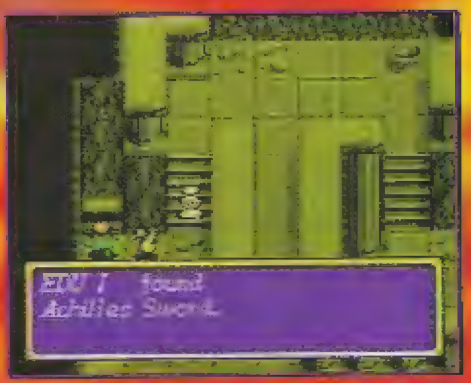
Este é Kraken, o primeiro grande inimigo do jogo.

Ruinas

Depois de chegar na cidade de Hassan vá para a direita e encontre esta caverna

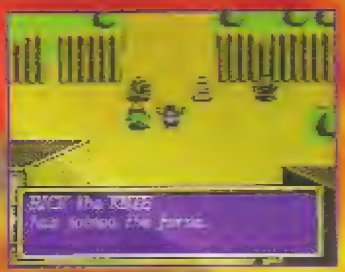


Ele levará você a uma ruína onde você encontra o Wooden Panel

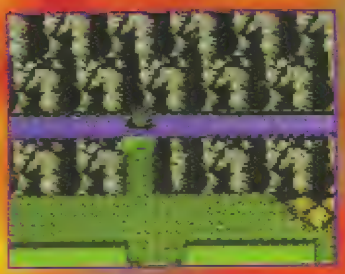


Nesta entrada voce encontra o Achilles Sword

A Achilles Sword serve para derrotar Taros, o gigante que guarda o Caravan.



Antes de sair de Hassan, você encontra Rick.

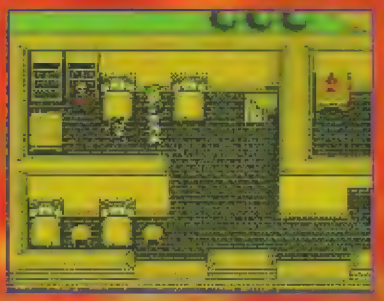


Com o Caravan você pode andar sobre estas pedras.

Na caverna dos dwarfi, procure aqui e acha a Drysfane.

Esta é a cidade dos Duendes.

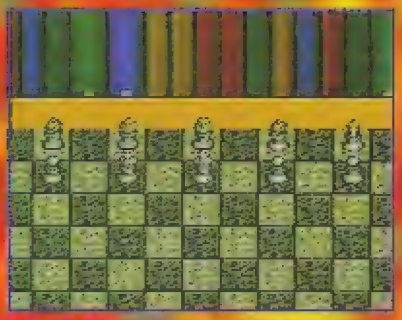
Cidade dos Duendes



Olhe nesta prateleira para encontrar o Secret Book que serve para promover Kazin

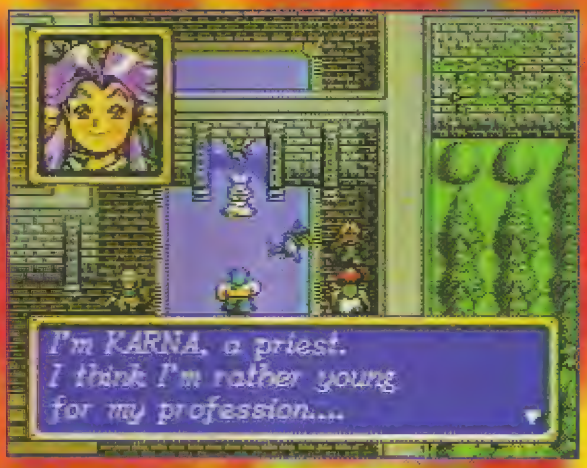
Vá para a esquerda para salvar Eltic que sabe a entrada para a mansão de Mr. Creid.

Mansão de Creed



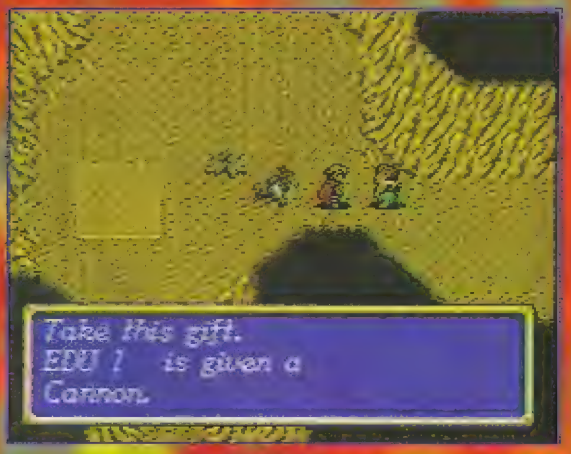
Vença no xadrez para receber os botões que servem para ir ao chão.

Depois de voltar ao normal, vá com Cred consultar o Evil Eye.



Voce pode escolher entre quatro pessoas para le acompanhar. Escolha Kama que é a melhor opção.

Caverna do Dwarfs



Depois de curar o doente você recebe o canhao que servirá para desobstruir a caverna do norte de Granseal.

BOOGERMAN
A PICK AND FLICK ADVENTURE

O herói mais porco do video game arrebenta no Meag Drive.

Todos os heróis que conhecemos, seguem a mesma linha: são alinhados, tem boas maneiras, higiênicos, ou seja, são bons exemplos para as pessoas. Então, a INTERPLAY resolveu quebrar o gelo. Criou BOOGERMAN, maior exemplo de anti-herói.

BOOGERMAN usa um uniforme todo verde (argl) e suas armas são melecas de nariz e um potente arroto.

Vê se esse cara tem pinta de herói.

Boogerman e seu poderoso arroto.

Esse é o marcador de tela.

Para passar aqui você deve entrar no narigão. Nojento!

Até na privada ele entra.

As melecas podem virar catarradas, e o arroto pode se tornar inflamável.

Ele anda por esgotos, entre e sai de privadas, faz tudo que é anti-higiênico. Mas BOOGERMAN é um ótimo exemplo de criatividade com bons gráficos, que garantem a diversão do jogador por horas a fio.

Olha a cara dele ao entrar na privada.

Ele parece até um macaco, mas nunca um herói.

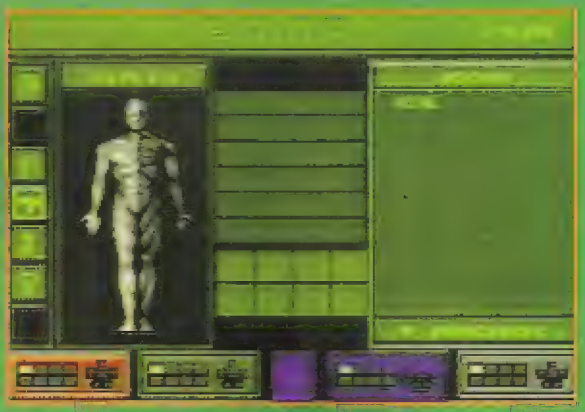
Olha só os tipos estranhos que Boogerman tem que enfrentar.

SYNDICATE

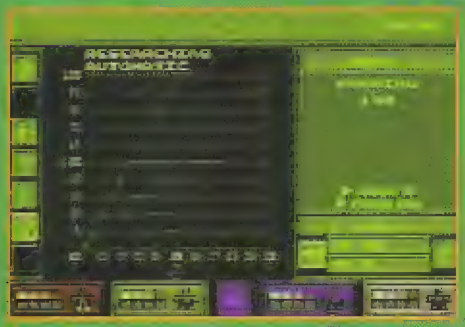
MEGA

Se você ouve Eletronic Arts, logo pensa que deve ser um jogo de esporte. Mas dessa vez você se enganaria terrivelmente.

Syndicate não tem nada que lembre esporte. Syndicate é um jogo de estratégia e espionagem em que você faz o papel de agente de uma poderosa organização.



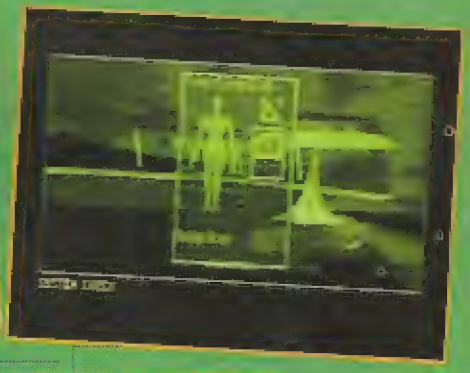
Antes de cada missão você pode comprar armas e melhorar seus cyborgs.



Aqui você pode selecionar o que tem prioridade para espionar.

Dê uma olhada nas informações de cada missão.

Na 1ª missão, procure atirar em tudo que atira em você.



Na apresentação você percebe que o relacionamento para a organização é complicado...

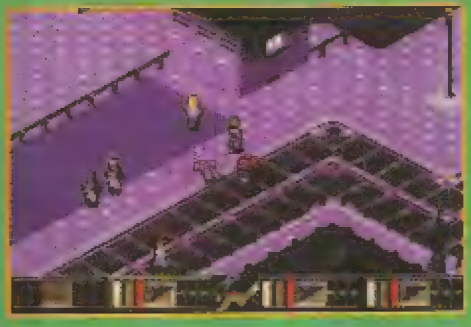
Todos os agentes são pessoas que foram recrutadas à força e transformadas em cyborgs.

O jogo é uma ótima combinação de ação e estratégia. O único ponto falho do game é o controle: são tantas combinações que você acaba se perdendo. Apesar disso é um ótimo jogo que fará com que você passe horas na frente da TV.

Esse cachorro de preto é um agente inimigo.

Este robô pode não parecer mal, também é um inimigo.

Depois de liquidar todos os agentes inimigos, venha para cá para terminar a missão.



Trabalhe numa obra muito louco com máquinas fantásticas

Será que você nunca imaginou um dia em poder dirigir uma escavadeira ou um rolo compressor e sair por aí destruindo tudo o que vê pela frente?

Foi para este propósito que criaram Kids On Site, um jogo que lhe permite pilotar uma escavadeira, um rolo copressor, uma demolidora ou um super trator.

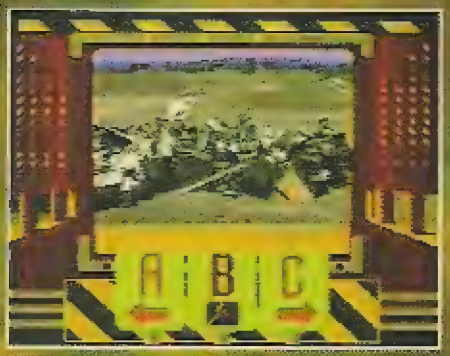
Você tem quatro máquinas para controlar: uma escavadeira, um rolo compressor, uma demolidora e um trator.

ESCAVADEIRA

Com a escavadeira você deve retirar a terra daqui.

Jogue a terra neste caminhão. Repita a operação três vezes.

TRATOR



Com o trator você deve empurrar esse monte de bugiganga morro abaixo.

Depois é só ver a cara destruir o carro do gordinho.

Logo no começo você percebe que Kids On Site é um jogo destinado às crianças.

Os controles são bem simples e se você trabalhar direitinho chega fácil ao final do jogo.

Mas a grande sacada do jogo é o humor. Você tem duas opções: ou você detona os carinhas que trabalham na obra, ou você faz tudo direitinho e vê o gordinho se estrepar no final.

Kids On Site é um jogo que pode tanto agradar as crianças quanto os adultos.

ROLO COMPRESSOR

Com o rolo compressor você deve pavimentar esse pedaço.

Na 3ª vez você acaba pavimentando o gordinho junto.

DEMOLIDORA

Com a demolidora você deve derrubar essa casa de forca.

São necessárias duas paradas para ela cair.

O astro Scottie Pipper espera por você para um one-on-one em sua cidade!

Bem-vindo à Slam City. Não, este não é o nome de um acampamento de férias.

Slam City é um lugar onde não se joga basquete para passar o tempo. Aqui, basquete é um meio de vida. Tudo bem, nós sabemos que você é novo aqui. Por isso mesmo que nós não vamos lhe dar respeito, e sim, você terá que ganhá-lo.

Este é o primeiro jogo para vídeo game com o astro Scottie Pippen (que só virou ídolo depois que Michael Jordan parou de jogar).

Mas pode segurar sua onda que Mr. Pippen só aparece depois que você tiver um bilhão de respeito.

Agora você deve estar querendo saber como ganhar tanto respeito. É muito simples: basta você arrasar os quatro jogadores que lhe servirão de teste:Fingers, Juice, Mad Dog e Smash.

Se você faz uma grande jogada, que pode ser uma enterrada, um toco ou uma roubada de bola, você ganha respeito; mas se você tomar uma dessas jogadas você o perde.Mas o principal é o seguinte: caso você perca uma partida, perderá todo o respeito que acumulou.

O objetivo do jogo, além de conseguir o respeito da galera, é conseguir a admiração de uma superloira e também enfrentar o astro Scottie Pippen.

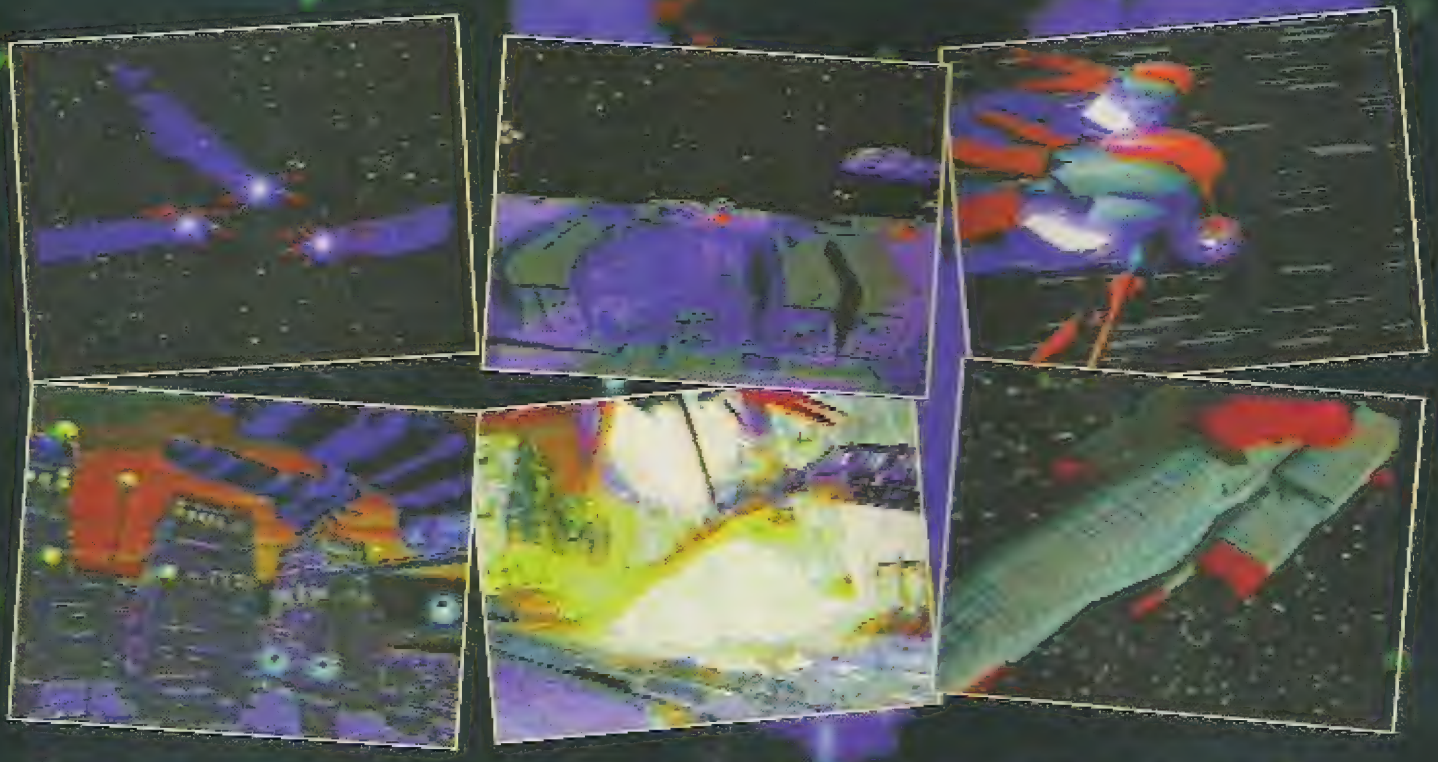
SOUL STAR

Mais uma vez você é chamado para garantir a paz mundial

SCD

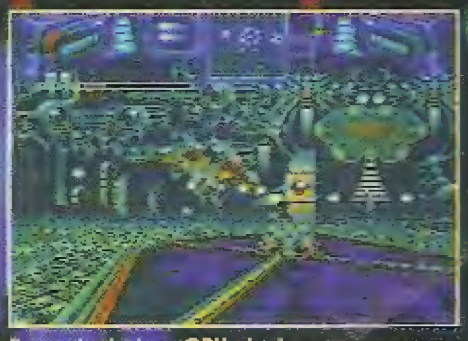
Um Império inimigo se aproxima da Terra e inicia uma invasão. Todos os governantes do planeta entram em pânico e resolvem se reunir para decidirem que decisão tomar. Eles resolvem que, no momento, a melhor saída seria um contra-ataque rápido.
Então os cientistas do mundo inteiro se reúnem e criam uma supernave que deve ser pilotada pelo melhor, e mais corajoso, piloto da Terra: você.

Esse item é um power up para sua arma.



A apresentação desse jogo é animal.

Nesta parte o melhor local para ficar é rente ao solo.



Para destruir o CPU da base, espere os escudos se afastarem e mande bala.

Agora que você já conhece a estória de Soul Star, pode colocar o cd no seu SegaCD e começar a jogar. Este é um daqueles jogos que vale a pena perder alguns minutos vendo a apresentação. Soul Star tem gráficos belíssimos e um som muito bom. O único incoveniente desse jogo é que ele se assemelha muito com muitos jogos de nave. Mas ainda assim é um jogo que merece ser jogado.

ESPECIAL MEGA MAN X2

PASSWORDS

2584	6836	4727	2644	3622	3657
4825	5756	8757	6843	3823	6843
3486	7866	3766	3866	3188	5828
2246	4251	2266	2781	4451	8651
4747	2647	5762	6774	7666	
8247	6843	7227	8247	3823	
3728	3828	3488	3728	3188	
8246	8481	6226	8246	6651	

LOCALIZAÇÃO DOS MAVERICKS NA PENÚLTIMA FASE DO GAME

Wheel Gator

Bubble Crab

Flame Stag

Morph Moth

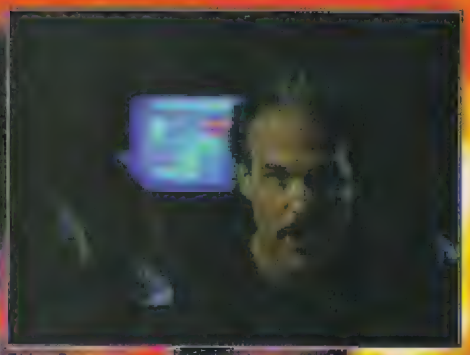
Overdrive Ostrich

Magna Centipede

Crystal Snail

Wire Sponge

NIGHT TRAP



Este é o seu chefe. Ele lhe dá as instruções e pode demiti-lo se você não corresponder.

Com o mapa você pode visualizar todos os cômodos da casa.

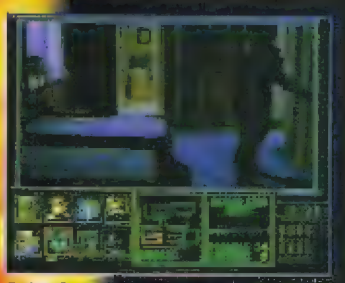
Proteja os hóspedes

Night Trap é o primeiro jogo para ser jogado com o 32-X e o Sega CD. Mas esta versão para 32-X não é muito diferente da versão para Sega CD.

Os gráficos estão mais limpos e o som está mais claro, tornando mais fácil entender os diálogos.

Este é o corredor da casa.

Os anfitriões são tão legais que os jovens não suspeitam de nada.



Este é um dos seres que você deve capturar.

Este é o banheiro da casa. Veja a perfeição da digitalização.

Fora isto, não mudou nada. Mas também não precisava.

A história do jogo é a mesma do Sega CD, ou seja : um grupo de jovens vai passar um tempo na casa de uns amigos, mas não sabem que é uma armadilha. A sua missão neste jogo é proteger este grupo de jovens, em sua maioria lindas garotas, dos AUGs, que não se sabe ao certo o que são.

Para isto você faz parte do SCAT, que monitorou a casa toda e espalhou armadilhas para capturar os seres estranhos.

Você deve ficar de olho em todos os cômodos da casa e, quando a barra na parte inferior da tela chegar no vermelho, acionar a armadilha para capturar os AUGs.

Night Trap é um daqueles jogos que você mais assiste do que joga, mas isso não estraga a diversão.

Os jovens nem imaginam o que está acontecendo a sua volta.

Depois de se instalarem, as meninas do grupo resolvem fazer uma festinha na sala da casa.

Quando o medidor chegar no vermelho você aciona a armadilha, que pode ter efeitos diversos como este aqui.

COSMIC CARNAGE

Lute por sua salvação, neste violento game para 32X

Quando você vê jogos como Virtua Racing, Doom e Night Trap, você pensa: será que o 32-X só tem jogos bons?

Mas como todo grande vídeo game, o 32-X também tem jogos ruins como este Cosmic Carnage.

A impressão que se tem é que este jogo foi feito só para o 32-X não ficar sem um jogo de luta.

O jogo é lento, os controles são imprecisos e os golpes são muito parecidos com os dos jogos de luta tradicionais.

Mas como nós não estamos aqui só para falar mal, vamos a algumas qualidades do jogo: ele tem um zoom legal, como em Samurai Shodown, e muito, muito sangue. No final de cada luta, cabeças e braços são arrancados e o sangue jorra na tela.

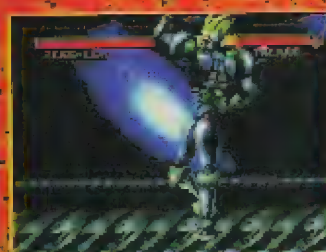
A história do jogo é a seguinte: oito seres estão presos em um planeta prestes a explodir e tem apenas uma nave para escapar. Então os quatro alienígenas e os quatro humanos resolvem lutar, cada um por si, para ver quem sai do planeta. O jogo é ruim, mas serve para passar o tempo num dia chuvoso.

Talmac é um dos melhores lutadores, este golpe se dá colocando trás, frente e soco.

32X

Alguns dos golpes têm zoom como este de Yug.

Este golpe você faz com frente, baixo, frente e soco.



Veja a pose de Talmac no final da luta, com direito a zoom e tudo.

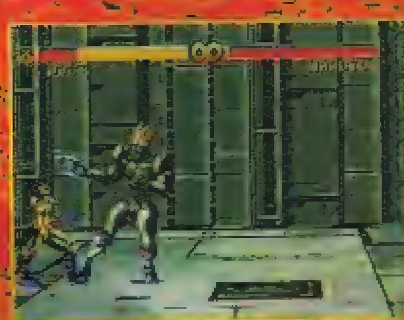
Quase sempre quando uma luta termina o oponente fica despedaçado no chão.

Alguns lutadores usam armaduras sendo elas leves ou pesadas.

O jogo tem cenários de fundos especiais. Aqui ele tem uma nebulosa.

O sangue jorra neste jogo como você pode ver aqui.

Este lutador acabou ficando sem a cabeça.



O samurai metido a samurai acabou ficando sem os braços.

Esta criatura tem um sangue que parece niquelado.

VIRTUA RACING DELUXE

Direto dos Arcades para o 32X, a versão de luxo do Virtua Racing

Este ano começou muito bem para os amantes da velocidade: Nigel Mansell2 para Mega Drive e Super Nes, The Need For The Speed para 3DO e agora este Virtua Racing Deluxe para 32X.

Virtua Racing é um jogo de corrida que utiliza gráficos poligonais. Essa técnica permite uma sensação de tridimensionalidade que você não encontra nos jogos de gráficos bit-mapped.

Na versão para 32X você conta com dois carros novos: um protótipo e um stock car e as pistas deste jogo são muito realistas, o que aumenta a emoção. Mas o show deste jogo fica por conta das quatro câmeras disponíveis, que você pode mudar na hora que quiser, podendo escolher a câmera de sua preferência.

A versão para Mega Drive já era muito boa, mas esta versão para 32X apavora. Você pode ficar jogando por horas sem sentir o tempo passar.

Há 3 modos de jogo: Virtua Racing, time attack e 2 players VS.

Você pode escolher entre três tipos de carro: fórmula 1, stock car e um protótipo.

São cinco tipos de circuitos, um mais bonito do que o outro.

O Stock Car é o mais lento dos três, mas também superestável.

Esta é a visão de fora do carro, afastada.

Com um simples toque fora da pista você pode acabar voando.

A visão de dentro do carro é a mais realista de todas.

Nos boxes você acompanha o trabalho dos mecanicos em gráficos poligonais.

O fórmula é bem rápido, mas não é muito estável.

O protótipo alia muito bem velocidade e estabilidade.

Faça uma limpeza no inferno, deste jogo sensacional

O que você responderia se fosse chamado para uma missão impossível como ir até o inferno e fazer uma limpeza por lá? Se fosse na vida real, certamente você não aceitaria. Mas sendo num ótimo jogo, que veio do PC para o 32X da Sega, não dá para recusar.

Para esta missão suicida você pode contar com um arsenal que faria inveja a qualquer traficante do Rio de Janeiro: serra elétrica, espingarda calibre 12, lança-foguetes, entre outros brinquedinhos.

Os gráficos são muito bons, o som é ótimo (o barulho da arma é perfeito), e a diversão fica por conta da violência, afinal basta matar um inimigo que o sangue jorra na tela. O jogo é todo em primeira pessoa, o que aumenta a emoção, e tem muitas fases, o que garante diversão por muitas e muitas horas, afinal quem não gostaria de sair matando demônios sem sofrer nada?

Você tem cinco níveis de dificuldade neste jogo. O nome de cada um explica o problema que você terá.

Os coletes aumentam em 100% a sua armadura.

Quando avistar esta porta, pode começar a comemorar. Você achou a saída.

Esta cara azul aumenta em 100% a sua energia.

Em todo o jogo há nas paredes, uma parte com a cor levemente diferente. São todas passagens secretas.

Aqui você encontra a metralhadora giratória, que é muito útil no game.

Cuidado para não atirar nos barris. Eles explodem e atingem tudo o que está próximo.

Uma das coisas legais deste jogo é que os inimigos não somem depois de mortos. Você pode andar à vontade que encontrará os inimigos ensanguentados no chão.

PROMOÇÃO

SUPER PROMOÇÃO REVISTA GAMERS

A EDITORA ESCALA juntamente com a REDE PROGAMES, vão premiar seus leitores com prêmios de arrasar.

De acordo com a nova determinação da direção da Revista GAMERS, o prazo para envio de cartas para participação desta promoção, foi extendido até o dia 30/06/1995, sendo que esta data será a nova data limite para envio das cartas.

O regulamento para participar desta promoção permanece da mesma forma como o divulgado na edição nº 1 de nossa revista.

Regulamento

Escreva uma carta fazendo uma avaliação da Revista GAMERS, falando sobre o seu novo visual, sobre as seções que mais gostou e menos gostou, e dando idéias novas para incrementarmos ainda mais a nossa revista. As cartas deverão ser enviadas para a PROGAMES na Rua Pio XI, nº 656, Alto da Lapa CEP 05060-000, e deverá estar escrito pelo lado de fora, "Super Promoção Revista GAMERS". As cartas deverão ser postadas no correio até o dia 30/06/1995, e valerá como comprovação da postagem o carimbo do correio. Em nenhum caso serão aceitas cartas postadas com data posterior ao dia 30/06/1995. O sorteio ocorrerá em data e local a ser determinado pela EDITORA ESCALA, e divulgados nas edições nº 03 e 04 da Revista GAMERS, e será aberto a todas as pessoas.

Os prêmios serão distribuidos unitariamente por carta sorteada, sendo que serão sorteadas 301 cartas no total.

01	Console de 3DO
10	Cartuchos de vídeo game Super Nintendo
100	Camisetas GAMERS
200	Kits com 3 gibis (*Mortal Kombat, Street Fighter, Sonic*)

GAMERS é uma publicação mensal da EDITORA ESCALA LTDA, R. Estela Borges Morato, 573 - Bairro do Limão - CEP 02722-000 - São Paulo - S.P. - Fones: 266-3166/265-1127. DIRETOR: Hercílio de Lourenzi em parceria com a rede PROGAMES - CONSULTORES: Ivan Batesini, Marco Aurélio T. Saito, Francisco Motta, Tarcisio Motta. DIAGRAMAÇÃO: Walquiria P. Laurenti. COLABORADORES: Carlos E. S. Marques (jogos) Mario Câmara. Bureau INFORPRINT, Impressão PADILLA, Distribuição DINAP.

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

TUDO SOBRE AYRTON SENNA

ESCALA

POSTERS E REVISTAS
AYRTON SENNA

Assinale abaixo as referências e quantidade que deseja receber

B 51 ( )	B 58 ( )
B 52 ( )	B 59 ( )
B 53 ( )	B 60 ( )
B 54 ( )	B 61 ( )
B 55 ( )	B 62 ( )
B 56 ( )	B 63 ( )
B 57 ( )	B 64 ( )

Nome .....

Endereço .....

Cep ..... Cidade ..... Estado .....

EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 20.009 - CEP 02597-970 - SP. Mande cheque Nominal à Editora Escala Ltda ou vá até a agência mais próxima do Correio e mande o dinheiro através do Vale Postal, no valor total do pedido, e você receberá em casa sem nenhuma outra despesa.

PROGAMES

Nas lojas PROGAMES você encontra as últimas novidades para todos os sistemas de videogames.

Vá até a loja PROGAMES mais próxima, associe-se e fique por dentro do Mundo dos Games.

FRANCHISING
R. Pio XI, 656 - CEP: 05060-000 - Lapa
Tel.: (011) 831-0444/831-5787/261-7935

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TEM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - Rua Pio XI, 656 -Tel.: (011) 831-0444 / 261-7935 / 831-5787
SANTANA - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel.: (011) 950-6329
V. MARIANA - Av. Domingos de Moraes, 2218 s/loja - Tel.:(011) 570-2322
PINHEIROS - Rua Lisboa, 344 - Tel.: (011) 280-3220
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
VILA OLIMPIA - R. M. Jesuino Cardoso, 584 - Tel.: (011) 822-0515
VILA CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
MOEMA - Alameda dos Arapanes, 785, S1 - Tel.: (011) 536-0529
VILA FORMOSA - Av. João XXIII, 272 Sobre Loja - Tel.: (011) 918-9117
MOOCA - Rua Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
TREMEMBE - Av. Cel. Sezefredo Fagundes, 2713 - Tel.: (011) 204-0910

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 525, 1º and - Tel.: (011) 209-0971
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
SÃO CAETANO - R. Taipas, 512 - Bairro Barcelona - Tel.: (011) 441-6734
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Bela Vista - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Ant. Dias Adorno, 344 - V. Nogueira - Tel.: (011)746-1986

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
S. J. DOS CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (0123) 41-7260
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B -Tel.: (0143) 22-2424
INDAIATUBA - R. Padre Bento Pacheco, 1313 - Tel.: (0192) 75-3025
SALTO DE ITÚ - R. Rui Barbosa, 374 - Centro
ITÚ - Rua Joaquim Borges, 602 - Vila Nova - Tel.: 409-1774
CAMPINAS - Rua dos Alecrins, 597 - Cambuí - Tel.: (0192) 55-2546
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1.765 - Centro - Tel.: (0194) 34-7170

OUTROS ESTADOS

BAHIA

SALVADOR - R. Ceará Shop. Ponto 7, Loja 18 - Pituba - Tel.: (071) 248-8609
SENHOR DO BONFIM - R. Juviniano Duarte, 38 - Tel.:(075) 841-1776

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN 313- BL-E Loja 64 - Tel.:(061) 274-3311
CRUZEIRO NOVO - SHCE Quadra 913 - BLJ Loja 62 - Tel.: (061) 234-8822

MINAS GERAIS

BETIM - Praça N. Sra. do Rosário, 21 - Centro - Tel.: (031) 531-3036
POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 428 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 - Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PERNAMBUCO

RECIFE - Av. Conselheiro Aguiar, 2979 - Boa Viagem - Tel.:(081) 465-4029

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Batel - Tel.: (041) 224-1235